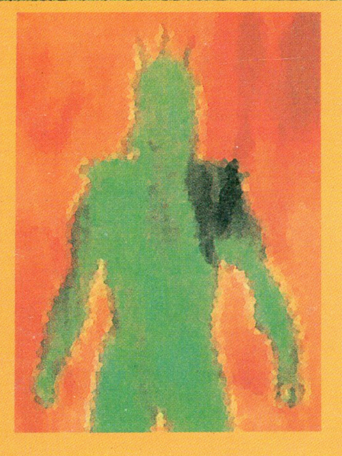
# 感谢名单

## 扫描：睡神 丌dhx





土星游戏
特辑
《电子游戏软件》
杂志社编



# 战斧格斗篇

ゴールデンアクス ザュアル

## 争夺许愿之斧的10位战士！

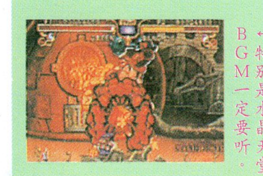
在大型电玩版推出且大受欢迎之后，陆续有ND和GB版本的上市；而这些则都是由SEGA公司所制作的「战斧」系列动作游戏。

为大家介绍此系列的最新作品「战斧格斗篇」。仅从各画面的介绍相信大家就可以轻易的发觉，它一点都不比大型电玩版逊色。

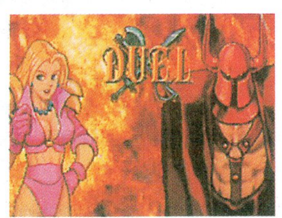
↓战士们、通常会持武器或者是以蹴踢的方式攻击对手。

### 非听不可的意效！

大型电玩版上的BGM音乐其实没什么特别之处。但是，在此SATURN版中，却有许多精彩好听的BGM演出。



←特别是水晶天堂BGM一定要听。



↑画面和大型电玩版的几乎相同，所不同的仅有一小部分。

### 这也是SATURN版的独创特点！

这应该可说是SATU RN的独创要素。以下就先为各位玩家介绍2个特点，另外还有1个则要请各位自己去发罗！当然在设定模式下，也可以做时间和难易度的设定。

#### 可进行切换的3种速度

大型电玩版的速度为SLOW，而STU RN版则为NOR MAL，而FAST则为最快速的，种速度其实无极端的差别，不过操作感有些不同，不妨实际的操作看看。



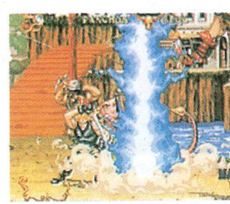
↑实际上速度越慢，给人的感觉越沈重。

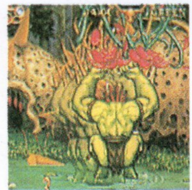
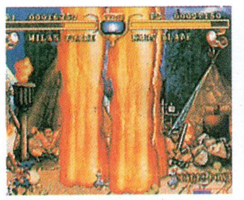
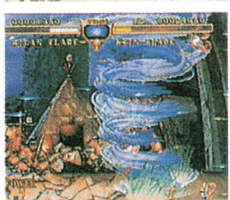
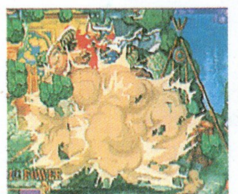
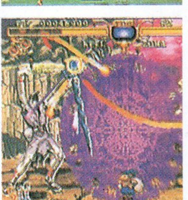
#### 可回复体力的绿色小偷

大型电玩版和SATUEN版一样，都可以设定绿色小偷这名角色。有关这一点。相信有体验过此系列电玩作品的玩家应该都知道，从这名绿色小偷的身上会掉落出可回复体力的肉块。在大型电玩版中是以DIP设定的方式决定他是否出现。



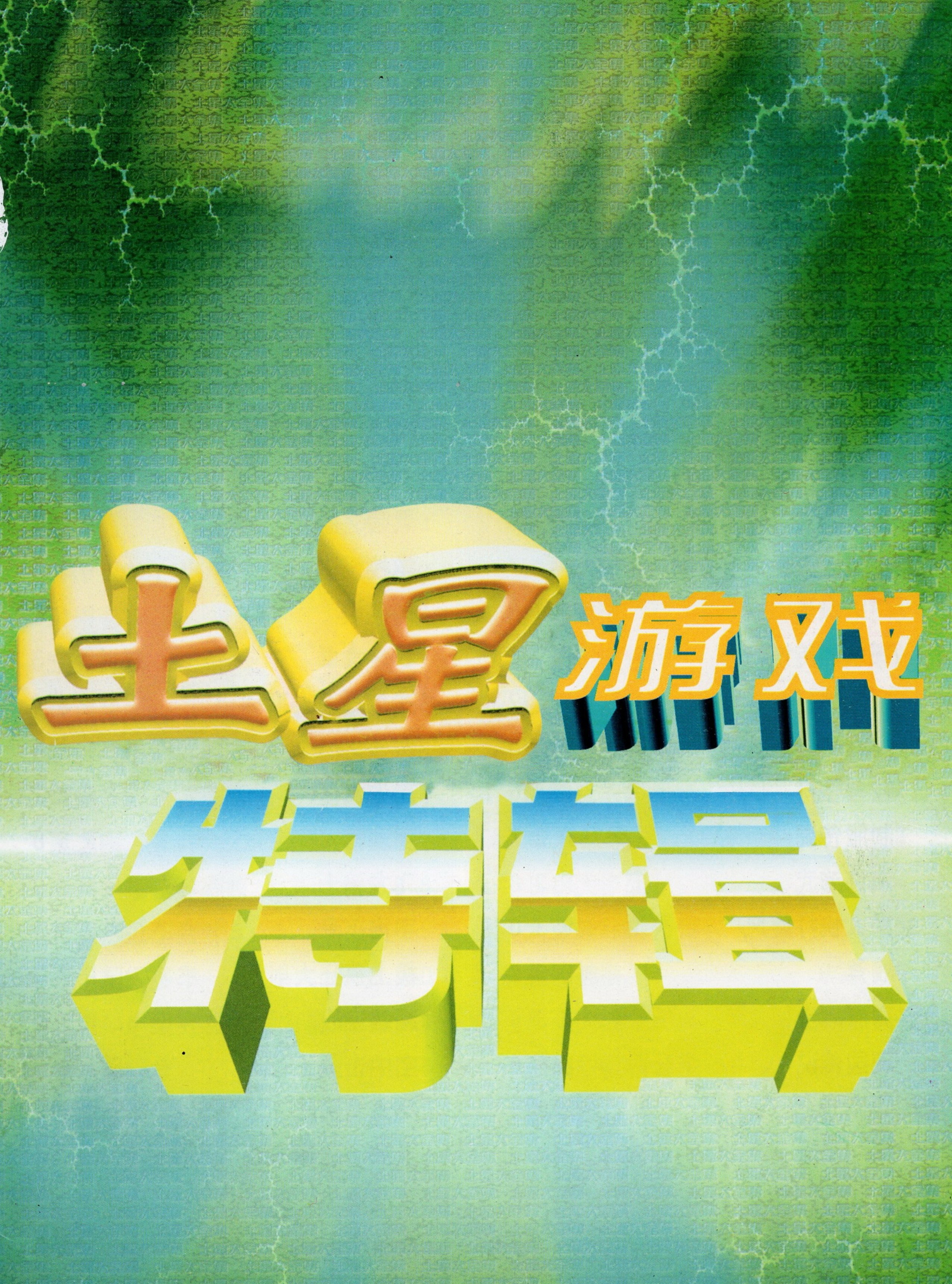
### 超级魔法威力

**评价表**

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　效 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ★★★☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★ |
| 保存度 | ★★☆☆☆ |


土星游戏
特辑



# 目录

（京）新登字123号

责任编辑：常　正
封面设计：中　博

# 土星游戏特辑

《电子游戏软件》杂志社　编
长征出版社出版发行
（北京阜外大街34号）
（邮政编码：100832）
成都七二三四印刷厂　印刷
787×1092毫米　16开本　11印张　175千字
1998年元月第1版　1998年元月成都第一次印刷
定　价：25.00元

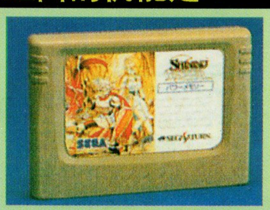



# 64位元级的硬体魅力－SATURN机密档案




## SEGA SATURN上面的机能是？

SATURN主机上安排有各种指示灯来显示主机的各种动作，当绿色的POWER指示灯显示时，SATURN正处于开机当中，而红色的ACCESS 读取资料灯点亮时，则告之SATURN正在进行CD 资料的读取动作。位于本体最上方的黑色形状扩充槽，则担负著复合媒体机能的增设扩充用途、ROM卡带、SRAM记忆卡带接续介面的重责大任。最重要的机能增设预留位置也是在这个扩充槽，未来提升SATURN硬体能是一件非常容易的事情。






↑SATURN专用的游戏资料存提记忆卡带，容量超大而且使用命寿命达半永久性。

## 不论是游戏、音乐还是多媒体都是用CD-ROM主机

由SEGA、日立电气、日本胜利音产、日本山叶音响等4家重量级厂商，集结最新技术制造而成的游戏硬体就是SATURN。这是款搭载2颗32位元演算器的次世代游戏CD硬体，由日立电气负责SATURN主要RISC CPU (SH-2)、CD-ROM伺服CPU (SH-1) 的开发制造，胜利音产则提供CD-R OM本体与影像压缩的技术，由MC68E000CPU控制的FM音源与PCM音源，就是山叶音响音源器领域的科技精华。而SEGA更将多年来所研发的电动版硬体特性完全的导入其中。这就是比美64位元硬体特性的SATURN，一款规划6年的未来型游戏硬体，不管是3次元或是2D表现能力，几乎达到无限的可能性，在次世代硬体群中她就是最强悍、最受欢迎的32位元游戏主机！




←打开CD的盖子，将CD放在中央的承转轴上。

## SEGA SATURN硬体性能表

| | | |
|---|---|---|
| CPU | 主要 | SH2×2周波数28.6×2,25MIPS×2 |
| | 声音 | 68EC000周波数11.3MHz |
| 记忆体 | 工作RAM | 16Mbit |
| | 影像RAM | 12Mbit |
| | 声音RAM | 4Mbit |
| | CD暂存RAM | 4Mbit |
| | 1PL ROM | 4Mbit |
| | 电池记忆RAM | 256Kbit |
| 影像机能 | 解析度 | 320×224至640×480网点 |
| | 使用色数 | 1677万色 |
| | 部份发色 | 2048色／1024色 |
| | 动画拼合 | 扩大、缩小、旋转、变形 |
| | 特殊机能 | 半透明、辉度调整 |

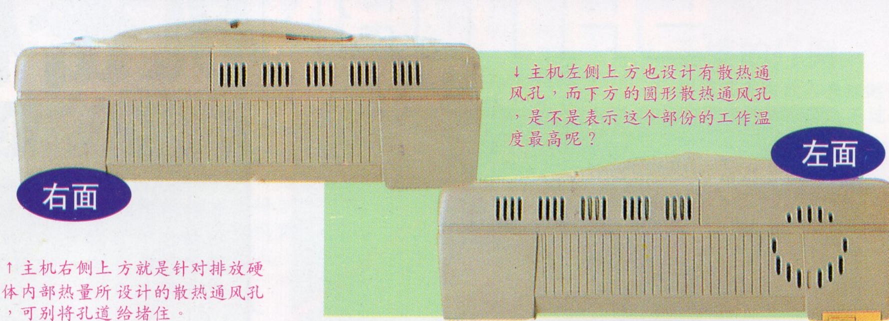
| | | |
|---|---|---|
| 卷轴机能 | 卷轴机能 | 背景面 最大5面 |
| | XY卷轴 | 4面 |
| | 旋转卷轴 | 2面 |
| | 视窗 | 2面 |
| | 特殊机能 | 水平横向卷轴 |
| | | 垂直纵向卷轴 |
| | | 扩大、缩小 |
| CG性能 | POLYGON | 专用硬体搭载(VDP) |
| | 特殊机能 | 贴图 |
| | | 阴影描绘 |
| 音效 | PCM | 32音 |
| | FM | 8音声音DSP晶片搭载 |
| 外形尺寸 | 外形尺寸 | 260mm×230mm×83mm |

虽然是32位元的游戏硬体却有64位元主机的输出动力，这完全归功于2颗32位元RISC CPU的分散与并列与并列处理能力，因此不管是电动版3次元游戏或是高难度复杂型式SLG，SATURN面无惧色。目前2次元影像机能SATURN是次世代主机群之冠，而3次元的POLYGON表现方面，在新OS系统的助威之下，PLAYSTATION王位岌岌可危。这就是SATURN，一个最致命的电玩吸引力！




# SATURN外部配置图

SATURN本体左右两侧设计有为数颇多的散热通风孔，虽然说RISC CPU SH-2是属于高效率且低消耗电力的精密晶片，不在演算处理资料时难免会产生热量，再加上周边各种演算晶片在工作中所散发出来的热量，因此才会安排有多数的散热通风孔。在进行游戏时，可别将这些通风孔给堵塞住，这可是会造成SATURN故障或当机。




↓主机左侧上方也设计有散热通风孔，而下方的圆形散热通风孔，是不是表示这个部份的工作温度最高呢？

↑主机右侧上方就是针对排放硬体内部热量所设计的散热通风孔，可别将孔道给堵住。

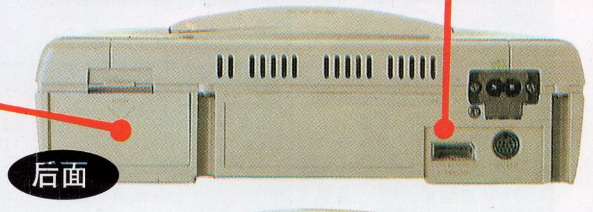
## 背面的接续端子－应俱全！

在右图中可看到SATURN的背面，安排著电源输入端子(AC100±10％50／60HZ)和A/V输出的端子，而位于两者左下方的就是COMMUNICATION CONNECTOR端子，这是与外部资料交换用的扩张通讯端子，其功能是利用电话回线进行通讯对战游戏或接续CATV(有线电视)。接收CATV游戏程式方法目前SEGA公司正在进行整体的规划，原先的MEGA-DRIVE通讯网路将会成为SATURN最有利的资源。和PLAY STATION一样，SATURN的通讯对战游戏也正在制作中，别人有的游戏方式，SATURN绝对少不了的。




## 内藏电池的扩充槽充满了复合媒体的动力！

谜样的小空间是VIDEO CD解码器等多媒体周边的接续位置，这是SATURN迈向电玩新主流复合媒体的重点计画，未来将有更多的对应机能充份的利用到这个扩充槽，拥有SATURN，就是掌握电玩的持续进化！







## 电动版基板ST-V与SATURN完全互换！

与SATURN主机机能完全相同的就是这款电动版硬体ST-V，两者之间对应的软体前者为CD，后者则为ROM卡带。ST-V板的游戏能在半年内完全的移植到SATURN上，目前发售中的「水浒演武」、「战斧格斗篇」就是好例子。ST-V软体正有10余款进行制作中，部份游戏更是采用ST-V板和SATURN版同时制作，我们期待软体制作厂商们能加快制作游戏的速度，我们迫不急待的想在SATURN上感受ST-V电动版软体的爆炸威力！




↑RISC CPU SH-2的雄姿，SATURN本体2颗装置，性能是和64位元同等级。




↑营业中心用电动版硬体ST-V，她的硬体性能和SATURN完全相同。

## 家庭通讯卡拉OK实现！

与CD-G感受不同的通讯卡拉OK，SEGA正在策划中。SEGA准备利用CATV(有线电视)中的SEGA频道，加装上通讯转换装置，利用通讯电缆进行卡拉OK节目的接收。当玩家接续相关的介面之后，就能在家中畅快的欢唱，不过使用者可是必需付费哟。

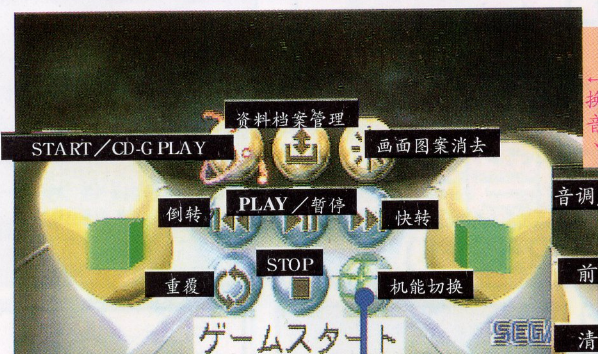


主机
＋
通讯转换装置
＋
CATV
(有线电视)
＝通讯卡拉OK




# MULTI PLAYER检视

SATURN启动时的MULTIPLAYER操作画面。在此画面中由9个圆形标志控制著8公分、12公分CD软体的使用对应，并且进行各种操作上控制与设定程序，例如声音模式、编曲、CD-G对应和记忆资料的管理、显示系统的设定、时间日期的调整。有关此部份是由硬体搭载的DSP(辅助演算器)来负责执行。




←↓切换钮一按下画面立即转换。而2边的4方形箱子会随著音乐旋律变色、扩大、缩小、旋转，相当讨人喜欢。

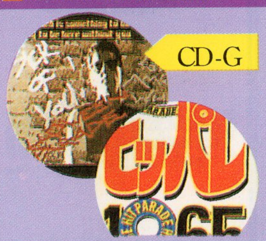



可进行视点切换

## SATURN卡拉OK PLAYER



SATURN最先进的设计是可以播放CD-G与CD-EG，透过此种机能就能够在家里唱歌，从此不必花钱到KTV中心花钱缴学费，在家中也能练出完美的演唱技巧。




CD PROGAM 演奏乐趣

MULTI PLAYER的表示画面中，音乐CD的播放可以进行程序上的设定，你可以将喜欢的曲子依顺序排列或重覆某几首歌曲，对于音乐的编辑拷贝是非常好用的机能。



→音乐CD的PROGRAM演奏顺序、重覆播放的模式十分丰富。

## 记忆资料管理与系统设定



各种设定资料变更的模式，从MULTI PLAYER画面文字、英文或其他国家语言的变更，切换昼面时的指示音效，内藏记忆SRAM资料的消除，时间日期的设定都由此一机能进行，对使用者而言是个非常方便的设计。




↑游戏记忆的档案资料在此可进行删除或全体初期化动作，可别乱按哟！

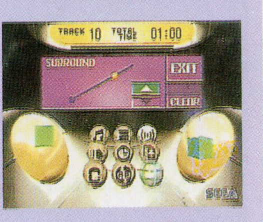



## 日期等设定

↑MULTI PLAYER画面的讯息变更共计6国语言，唯独少了中文讯息，SEGA是不是太迷糊了呢？

## PITCH与VOICE机能

在此机能中可以改变音乐的节奏的速度(PITCH)和将歌曲播放中演唱者的声音变小声(VOICECANCEL)，想录制个人演唱专辑马上用的到的便利机能。



→VOICE CANCEC按钮一启动，演唱者的声音立即变小声，方便你练习歌唱。

## 音程变化SURROUND机能

回音效果进行调整的机能。临场感来自回音的大小，使用此一机能便能模拟音乐厅或是歌剧院的现场气氛，当然游戏中的背景音乐与特殊效果音也能在此预先设定之。



→SURROUND环绕的回音效果，可透过控制节调来进行调整，效果棒极了。




和SATURN有关的欢乐配件!!

# SS周边机器保存大图鉴

(1994.11/1995.11)

想知道SS发售至现在，总共推出了多少的周边对应机器？也有许多读者在面对琳琅满目的相关周边时，不知将如何选择，本单元正提供大家一个选购前的参考。赶紧仔细看一看，您还缺些什么？



□SATURN

由SEGA公司所推出的标准型SS主机，也是目前大家最常见到的机种，外表系为银灰色。



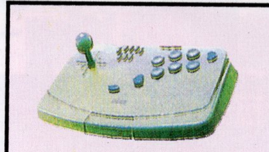
□V. SATURN

此部机种为VICTOR所推出的SS相容主机，在机能上与一般SS机种完全相同，外表则为暗金属色。由于引进数量不多，因此是本地许多发烧级玩家积极找寻的机型。



□标准控制器

和主机附加的控制器一模一样，是玩家在考虑添购2P控制器时的最标准选择。



□快打摇杆

由SEGA公司针对VR快打推出时，所发售的格斗对应型摇杆，同时具备了每秒24发的连射机能。



□飞行摇杆

对于一般的空战射击作品而言，有了这款周边除了可以增加操控的灵活度外，在临场感方面更是增色不少。



□ASCIIPAD×

独特的外型，配合了各钮独立的连射机能，是一款平价版本的基本型连发控制器。



□HI-SATURN

这部机型是由日立公司所推出的SS相容机，但在机能方面则略有不同，将影音及相片光碟的界面列为标准配备，外表采用黑色，相当具有家电质感。



□赛车方向盘

是SS目前所唯一推出的一款赛车体感周边，目前亦有多款赛车游戏可以对应。设计上非常地接近大型电玩的质感，而且更可依个人使用习惯调整倾斜角度及高度。



□SG连发摇杆

具有一秒可连射约35发强大火力，同时亦添加了射击游戏的新手们所喜爱的慢动作功能设定。各钮的配置十分明显且易于上手，是受人喜爱的主要原因。



□SG连发控制器

想像者

可以说是前面提到的SG连发摇杆的控制器版本，在机能上和前述产品完全相同。



□SUNSATURN控制器

太阳电子

在价格上比起其他厂牌的控制器稍嫌高了点，但是目前也只有这部周边可以进行必杀技指令的记忆功能，是格斗迷们的最佳秘密武器。



□黑金刚控制器SS

HORI电机

这也是与自家所生产的连发摇杆，在功能上完全相同的一款控制器，在价格方面则是目前有控制器中最吸引人的价位。



□黑金刚摇杆SS

HORI电机

拥有每秒连射24发的能力，虽然并不是十分出色，但由于在底部安装了铁板，因此在稳定性上的表现倒是令人赞赏。






## □可变换式连发摇杆

HORI 电机

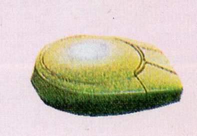
机能平平，但是却具有与超任及 MD 可互换的共通性，相当适合一向坚持换主机不必更换摇杆的玩家们来使用。



## □六人联接器

SEGA

连接该款周边之后，可同时接续六只控制器，进行大型的多人同乐游戏，目前可对应「胜利足球」等四款作品。



## □SS 专用滑鼠

SEGA

属于三键式的滑鼠，灵敏度相当不错。接续的方式非常简单，和一般控制器相同，只需接续在主机正面的控制器端子上即可。



## □光线枪

SEGA

与目前 SEGA 大型电玩的光线枪机能，外型完全相同。而在整体设计上完全摒弃以往需要连接感应器的方式，而是直接感应电视萤幕来进行游戏。



## □记忆卡匣

SEGA

针对主机本体记忆容量不足，所推出的记忆卡匣，在容量方面则高达约主机的十六倍。随著 SS 的 RPG 与 SLG 作品日渐增多，目前在市面上相当抢手。



## □VIDEO-CD 增幅界面

由 SEGA 本身所推出的扩充界面，在安装至主机背面的扩充槽之后，就可欣赏目前时下相当流行的影音光碟。注：为 MPEG1 的规格。



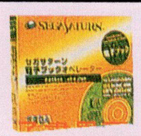
## □VICTOR 增幅界面

与 SEGA 所推出的扩充界面在机能上完全相容，只是在日本销售的通路不尽相同。适用于一般 SS 及 V. SS 主机之上。



## □PHOTO-CD 界面

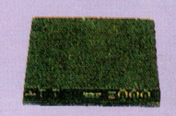
内含一片八公分的驱动程式 CD，只要先在 SS 主机上执行该驱动程式之后，即可欣赏各种相片光碟，同时也能做到放大缩小等各种特殊效果。



## □电子书界面

SEGA

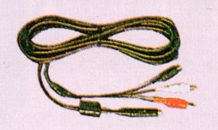
也是内含一片 8 公分的驱动程式 CD. 在 SS 主机上执行该驱动程式之后，便可使用在日本国内相当盛行的电子书籍，并且还可进行语音查询。不过，由于不太适合本地使用，目前在国内相当少见。



## □卡拉 OK 增幅装置

HITACHI

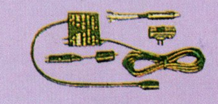
可以说是一部迷你，袖珍的上拉 OK 扩大混音器。配合一般的卡拉 OKCD 使用。SS 霎时身为家用 KTV 的欢乐创造者。



## □S 端子连接线

SEGA

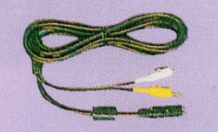
这和一般市售的 S 端子不同，这款周边属于 SS 所专属使用，同时也具有信号 YC 分离的效果，可大幅提升影像讯号的鲜明度。



## □RF 端子连接线

SEGA

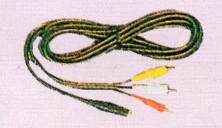
针对目前家中仍在使用 RF 端子的玩家所推出的专用连接线，在连接上稍嫌麻烦了些。



## □AV 端子连接线(单音)

SEGA

专门提供给只有影音端子各一组的电视机来使用，使用该连接线和 RF 端子一样，将无法感受到 SS 具有魄力动感的立体音效。



## □AV 端子连接线(立体声)

SEGA

可以说是追求影音效困均有漂亮演出的标准配备，是目前最普遍的连接线。在购买主机时即有附赠一组，因此除非您不慎使用，否则购买的机率应该不大。



## □RGB 端子连接线

SEGA

要使用这款连接线，在条件上可是有所限制，玩家必须得具备有 21 针或的 RGB 端子电视才行，在影像效果方面更胜 S 端子一筹。不过这种端子和目前国内个人电脑显示器的 RGB 规格不同，千万可别冲动买错了。

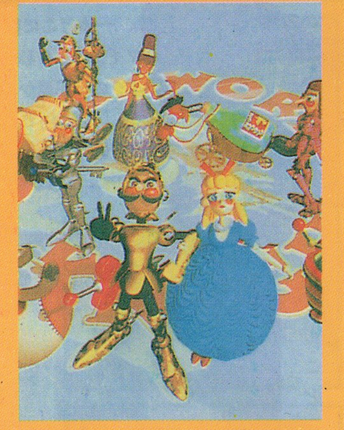


## □SS 控制器连接线

东京省光

可以增加控制器与 SS 主机中间的距离，对于保护眼睛倒是一项不错的周边，在 SS 目前没有推出无线摇杆的现在， 是个十分有用的绝佳替代品。





# 时钟骑士上集

クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒险 上卷～

## 活耀在玩具世界的发条玩偶

由白铁皮骑士在那用POLYGON所描绘出来的色彩鲜艳、热闹非凡的世界中进行冒险的动作游戏。各位的目的就是操作白铁皮人形的玩偶「佟卡拉·多·佩巴鲁裘」去救那不知被谁带走了的啷嘟棒人形的茜露丝。她是他暗恋的对象。

### 多变的动作，操作简单

主角「佩巴鲁裘Ⅲ世」以他那精彩的动作来博君一笑。不过，事实上的操作可真是简单得不得了，不论是谁，光是用基本操作就可以沈醉在『时空骑士』的甜密世界里。还有，就连攻击方法也是只采一般攻击，像是举起已经阵亡了的敌人，然后丢向敌人等等，都不需啥特殊操作哦！

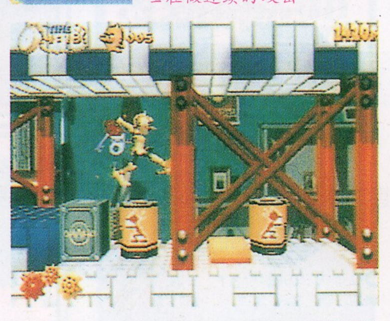


↑光是看白铁皮骑士的动作就很满足了！



←这并不是在跳舞。而是骑士在做连续的攻击。

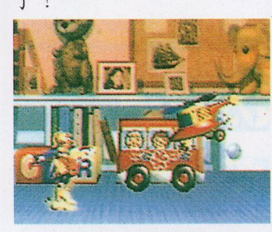
↑抱著断气的敌人，丢向其他的敌人来打倒他们!!



→具有多变化的角色画面，只需要简单的操作，就可以看见愉快的姿势哦!!

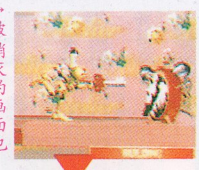
### 零星出现的喽罗们

因为主角是白铁皮玩偶，所以就连出现的敌人角色也都充满各式各样的有趣想法。像是玩偶机器人和坏了的闹钟以及茶袋等等都是以滑稽的姿态出现的。虽然他们几乎都是只要一剑就可打倒的家伙，不过也有光是攻击一次是无法使其毙命的敌人。这时你就得做连续攻击了！



↑俯冲而下的直升机。

→被消灭的画面也很好看。若是再加上剑的攻击时…

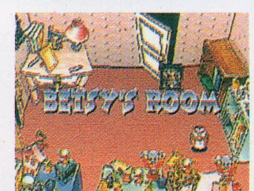




←好像点燃烟火似的，弹出后便消失了!!



→一次解决，真爽!!





### 奖金游戏"索迪安雷特"

在闯过头目舞台之后，当你拥有1个以上的银币时，你就可以玩奖金游戏「索迪安雷特」。这个游戏，就是以你拿到的银币来玩，然后从8个箱子之中选出一个。目的就是要猜出箱子里装的物品。虽然一开始的时候会告诉你箱子里头装的是什么；可是当你一决定赌数时，箱子就会旋转，转到让你不知哪一个里头装了些什么。全靠运气啦!!

→↓即使只带著1个银币，若能打败头目话，奖金游戏也会出现!!





↑在这箱子之中也有空箱可别找错了哦!!

**评价表**

| 项目 | 评价 |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 困难度 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★☆☆☆☆ |



## 避开精密的重重机关!!

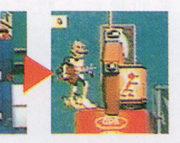
挡在前头的可不是敌人角色哦！各式各样的机关也是一大难题啊！会有你原以为是背景的东西突然向前袭来，更有许多以POLYGON绘成的机关呢！还有，一装上电池，一押开关就会移动的SL玩具和吊车等，也都十分有趣。除此之外，还有许多包含了解谜要素的机关哦！

↓看起来很奇怪的方块……





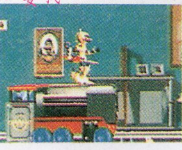
↑押看看，大部分都可移动。



↑押下开关，搭乘移动的吊车前往另一个场所。



→最初若没有找到电池，并且安装上去的话：



←既使押下开关，SL玩偶也不会动。

## 帮助白铁皮骑士的各种道具

在佩巴鲁裘Ⅲ世的前方放有各种道具，那些将会有助于冒险。一共有8种道具。其中有些是奖金游戏中所必需的，也有的是得花些脑筋才拿得到的哦！

←无敌的道具。若是能得到的话……



→身体发出光线使敌人无法接近



↑要怎么做才能顺利取得被方块包围的道具呢？

| 8 种 道 具 | |
|---|---|
| 金螺丝 | 时钟 |
| 恢复全部的生命，甚至增加一部分的贵重品。 | 增加各个舞台的清除限制时间。 |
| 银螺丝 | 卫冕牌 |
| 恢复全部的生命，常会有良好的情况出现。 | 收集5个卫冕牌，便可增加一次连续的次数。 |
| 铜螺丝 | 1UP |
| 恢复一部分的生命。发现的话!千万别放弃哦!的道具。 | 增加一位玩家数。相当有益处 |
| 无敌 | 3UP |
| 佩巴尔裘Ⅲ世，在一定的时间内会变成无敌。 | 增加3位玩家数。很少会有这种机会。 |

## 一定要欣赏的片头精彩动画！

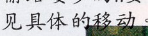
## 头目们也是魅力十足!!

每个舞台皆由2个画面所构成，然后才是头目登场。当然，头目的实力是不会输给喽罗的!!要仔细的看唷!!希望你也能看见具体的移动。

舞台1的头目

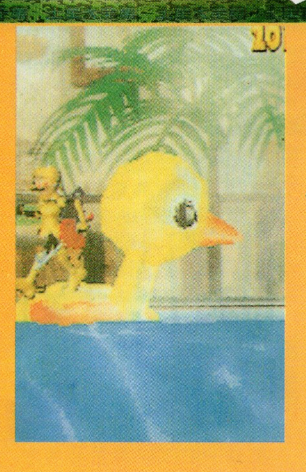








舞台2的头目



# 时钟骑士下集

クロックワーッナイ～ペパルーチョの大冒险下卷～

## 终于找出捉走茜露丝的犯人了!?

嗨！我是普鲁修。我将一直躲在暗处做您冒险的女佣人哦!!

话又说回来，我想应该是没有人会突然从下卷开始玩的吧！好了！好了！既然已经约好了，那我就开始来为您做故事的解说吧!!好不容易才救出遭绑架的啷嘟棒玩偶的茜露丝后，在少爷您的眼前，还会出现新的敌人，然后又绑走了茜露丝………。反正不论如何，这一次，还是请你去救出茜露丝小姐。

在下卷中，一共有4个房间，不过呢，在这儿我只介绍前头的2个房间。你可以从房间里的伙伴那儿听到很重要的提示，所以你一定要张大耳朵仔细的听。不过，我所介绍的内容，可是会因你所选择的难易度而产生改变的唷!愈是难的模式中，就愈能听到对于攻略大有助益的提示，所以啦，自己好好考虑吧!

不过，无论如何，我还是衷心地希望各位能小心一点地前进才好。

### 主要的角色介绍，要看清楚哦!!

茜露丝
←佟卡拉所仰慕的可爱玩偶

普露修
↑佩巴鲁装家的陀螺随从。佟卡拉至今仍像是小孩子似的

佟卡拉多·佩巴鲁装
←此游戏的主角，玩偶装有发条的笨拙的样子。

## 二大基本

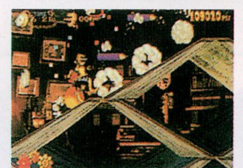
### 1.连续的打倒

用道具丢向敌人来打倒敌人是最基本的方式了，不过若那时能连续打倒敌人的话，就可以提升1或2个等级哦！



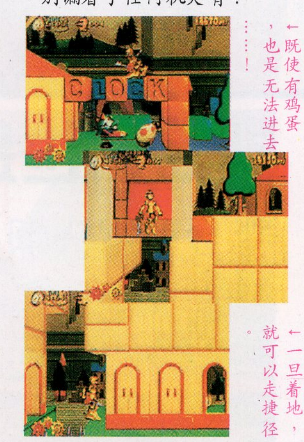
←带著鸡蛋的话，就要先接近敌人……


←投出去，立刻会重击对方……


←连续打倒敌人，佟卡拉得2UP！

### 2.没有什么地方不能去的!!

乍见之下好像不可行的地方，经常都放有道具。不过，不管是哪儿一定都会有捷径的。别漏看了任何机关唷！


←既使有鸡蛋，也是无法进去……！

←一旦着地，就可以走捷径，

## 一定要取得这些道具哦!!

**铜螺丝** ←只恢复一个人的生命。可以常常获得此种东西。

**银螺丝** ←可恢复全部的生命。要获取此种东西要经过不少困难！

**金螺丝** ←快复全部的生命，同时在生命的上限再增加一个螺丝。



**卫冕牌** ◀收集20个，持续的次数可增加一次，多多收集吧!!



**时钟** ←增加一些时间。到处进行探索找寻的话，就可发现到!!

**无敌** ←佟卡拉在一定的时间内会变成无敌的状况。所厉害哦!!

**IUP** ←玩家数只再增加一人。好好享受一下奖金游戏吧!!

**3UP** ←可增加3人。这种东西可不是轻易就可获得的道具哦!!

### 评价表

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |



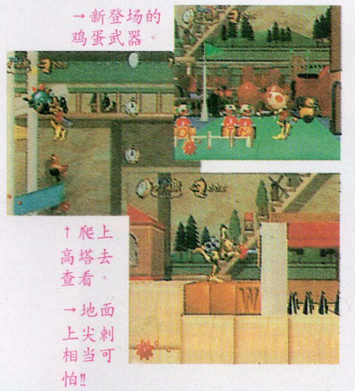

像小孩子的房间

# 堆满可爱的玩具!!

让我们再复习一次区域吧！这一区域是小孩子的房间。有好多的玩具，而且那些都会变成机关哦！

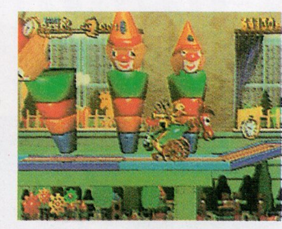
在最早的区域里，有会缓缓上升的跳桥、高塔和积木做成的家，而下一个区域中则有快速滑行车般的行程登场。尤其是第2区中，可坐上前作中就已出现的东西来快速奔驰。

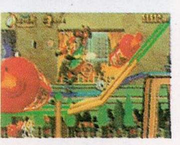
→新登场的鸡蛋武器。



↑爬上高塔去查看。

→地面上尖刺相当可怕!!



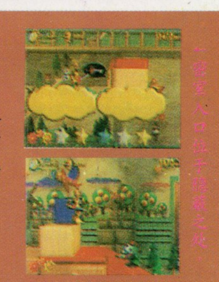


→不可思议的急坡!!

↑骑著木马的佩巴鲁袭。要避开倒下的玩偶!!

## 寻找密室!!

我相，可能大家都知道了，在这连戏院有秘密小屋。若能去小屋的话，就会有道具掉下来，也会出现通往终点的捷径，反正全都是好事就是了。仔细找找它的入口吧！



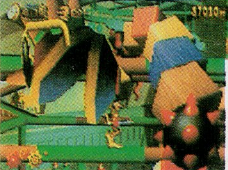
←密室入口位于隐藏之处。



## 单纯原始的虾状头目

弱点是尾巴!!





↑用有尾巴的麦克风来喊叫的虾状头目。

←缠在框框上的虾子，只要移动就会攻击。

## 佩巴鲁袭他们组成撒尔沙乐队，真不可思议!!

不知怎么么搞的，佩巴鲁袭突然组成了撒尔沙乐队。而佩巴鲁袭本人还扮成了敲打响葫芦的乐手，模仿得叫人想笑！茜露丝则弹钢琴，而奇贯则负责吹长号。













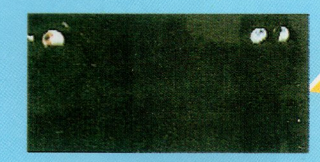






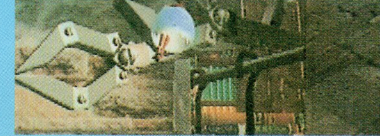


## 再次救出茜露丝



原以为终于救出茜露丝了，没想到她又被掳走了。为了让没将上卷玩完的人也能弄懂下卷的意思，还待意准备了亲切的视窗和机关哦！这么一来，一定能燃起你的斗志吧！







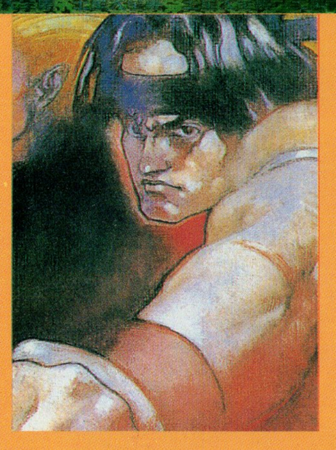








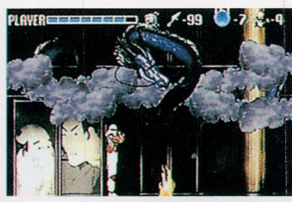


新忍

# 新忍传

## SEGA的传统动作游戏系列



↑忍术"雷龙"。利用特殊道具，就可以使用忍术。

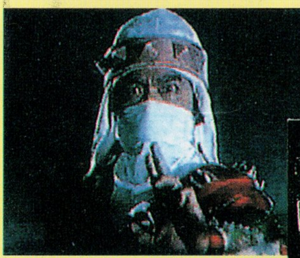
跳、斩、丢。由忍者活跃其间的动作游戏『忍』系列，活用了SATURN的机能，以更成熟更棒的姿态登场了！

生活在黑暗中的忍者之一数真组成了只顾追求力量的邪恶武装集团。所以，身为忍术继承者的小正就成了数真的一大威胁。师父刚死，得如最终奥义之法的小正和绫子便为数真的野心所袭。

一共有9个舞台。途中会有各式各样的机关、陷阱以及强敌等待你。玩家将成为小正，专修忍道，一定得阻止数真的野心才行。

### 『新忍传』故事

为发展出究极武术「忍道」之铁斋所养育成人的双胞胎兄弟一数真和小正。虽然他们二人都从铁斋那儿承袭了「忍道」，可是在铁斋死后，哥哥数真便想拥有强大的力量，于是就成了武装集团的首领。因此，数真的魔掌便伸向那位世上唯一的「忍道」继承者——小正。



↑想要救出被绑架的铁斋之独生女——绫子的小正……。



↑在开始及过关后，会出现这些展示画面。相当具有一看的价值!!

### 舞台1 京城

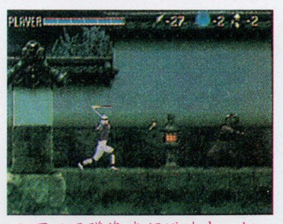
被捉走的绫子好像是被监禁在京城里。前面有和小正一样的忍者在等着他呢。击退所有敌人，前进吧！

以巨大文字给人深刻印象的夜京城。建筑物如鳞栉比，天花板和灯笼都点上火了。因为一破坏灯笼就会出现道具，所以一定要将它砍坏。因为敌人主要都是忍者，所以会以手里剑来进行主要攻击。你可用水平斩反弹手里剑，进行反击，或者用落地转身来闪躲手里剑并发动攻击。



←攻击范围大，并以快动作向前推进。

→敌人一多，便用落地转身的方式前进。



↑可以用蹲姿来闪避攻击，但是最好仍是用刀攻击的弹跳来反击较好。

### 舞台2 富士山

这是设在囚禁绫子之高台上的秘密寺院。飞移至巨木的树枝上，往上攀爬。敌人的攻击也愈来愈强了！

爬上森林里头并且往前推进的舞台。你可以跳踏眼前的树枝。虽然要分辨出哪个是可以踩的树枝，哪个是背景树枝是件挺难的事，但除了习惯并搞熟它之外，也别无他法。你得多加利用二段式跳跃，以回旋劈来边守护自己边往上爬。除了忍者外还会有亡灵出现，从远处用手里剑攻击吧！



←要前往中心地点，只有从此才能通过。

→此处敌人多，用落地转身来前进吧!!



←二段跳跃的回旋劈，可击退上方敌人。



→爬上巨树，会遇见中头目——左京。

| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |



## 更炉火纯青的精彩动作

一般玩家都使用忍术道具和基本动作来进行游戏，不过这一次，基本动作的操作则是特别地要。如果将十字键及按钮相互组合使用的话，一共可以使出40种的动作。他们共分为移动系、攻击系和防御系等3大类，可是，首先的要点就是先从基本的动作开始学起。把一些基本动作都扎实地学好的话，到时候你就可以因应各种状况来分别使用各式各样的动作哦！好好加把劲吧!!



←别忘了忍术的秘宝哦!!这就是「分身」!

### 移动系

从跳跃的最高点更往上飞跳的「八双狂飞」呢，是最需早点学会的。也可用「落地转身」来闪过敌人的手里剑并且展开攻击。



八双狂飞



落地转身

### 攻击系

「水平斩」和「蹲下水平斩」是攻击的基本。在「蹲下水平斩」同时丢出8支手里剑的「上八双手里剑」是很好用的技能。



蹲下水平斩



上八双手里剑

### 防御系

有时也必须「防御」。不只是站著时，就连蹲下时也可「防御」也可用「水平斩」将敌人的手里剑弹回去，而不受到创伤。



防御



水平斩（拿回手里剑）

### 与头目角色对决正是『忍』之乐趣

由9个舞台所组成的『新・传』。在每一个舞台的最后，当然都会有场与头目角色对决的激战等著你。尽管个个都历害的吓人，可是头目们的飞跳设计却正是『忍』系列的一大特征啊！大家所熟悉的「巨大角色」也会一个接一个地登场哦！





→第2关的头目－－右京。是移动速度很快的强敌!!



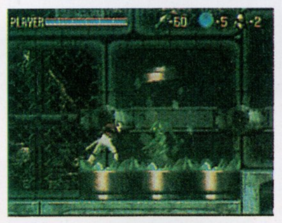


↓右京控制下的第一关的头目－－般若。

### 舞台3 研究所

研究培育怪物的生物研究所。在玻璃管中还有研究一半的怪物。这是场忍者对生化怪物的壮绝激斗。

在研究所里会有飞来飞去的怪物和像是恐龙般的怪物出现。一旦破坏玻璃管则敌人就会出现，所以你得尽可能地别弄坏它们然后小心地前进。你可以用垂直猛砍和回旋劈来打倒那些会飞来飞去的怪物。因为你只要一挥棒落空它们就会溜掉，所以你得确实地砍中他们才行。



↑若破坏玻璃管则研究到一半的怪物就会跳出来。由于敌人众多，最好不要破坏玻璃管。



←左右移动的地方，可使用二段跳跃!!

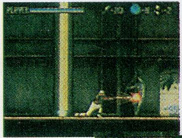


→出现恐龙的脸孔!和它对战吧!!

### 舞台4 武定大宅

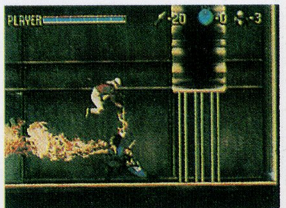
装有用来对付入侵者的机关装置之武家大宅里。也有厉害的喽罗角色会登场，想轻松闯入可没那么简单。

首先得注意的就是拉门。因为一定会从这里出现相当厉害的敌人。可是呢，因为并不需全部都打倒，所以你最好是用落地转身来往前推进。弹斗的时候，何可用剑尖去突刺敌人。还有，对于那种会用棒子和剑来攻击的敌人呢，用手俚剑去攻击他会十分地有效哦！试试看吧！



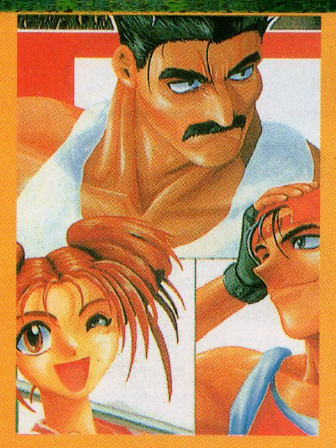
←使用棍棒的战斗员，攻击范围很广。

→二段跳跃不可到了之处，可用三角跳跃!!



↑守护密道的土番－－青龙。从上空向地面攻击。无法使用连续攻击!!





# 热血亲子

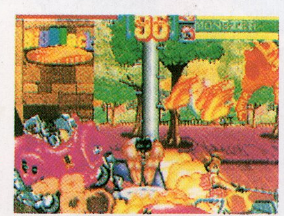
热血亲子

## 燃烧火圈超必杀技!!父亲甘油炸药!!

在MD时代时，主要都是出一些射击类的游戏，当市场走向SATURN时，便换成以断然设定而成的动作游戏为主流了！

虽然P S版已经发售了，而SATURN版就因其较晚发行，而使得处理速度的分旺和平衡的问题都获得完全解决，让玩家们可以痛快地玩!!

在操作上多加了攻击、跳跃和超必杀技（会消耗体力），以及一输入指令就可使出必杀技等等，真过瘾!!



↑为了救出日比野子(33岁，主妇)的战斗!!

### 从父女2人+1位食客之中选择你的『超级燃烧』角色

#### 日比野　乱童



→日比野子的丈夫。以前以蒙面摔角手活跃于游戏中，现在为高中的体育老师。

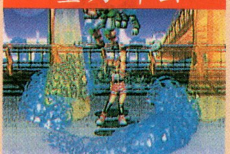
#### 日比野　理绪

→乱童和子所生的女儿。从小便接受父亲的指导，目前拥有杰出的格斗技巧。

#### 公亲甘油炸药

↑超级必杀技「父亲甘油药」。敲击地面，用冲击波来粉碎敌人!!

#### 重力冲击

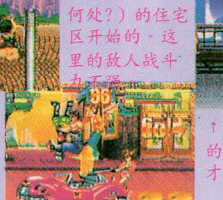


↑超级必杀技就是回转特殊的链球，将画面内的敌人卷入此漩涡之中。

### 世界1　「机械东京城」



←最初是从机械东京城（在何处?）的住宅区开始的。这里的敌人战斗力不强。



→进入繁华街，出现一辆奇怪的车子。前去破坏它吧!!



↑从桥上的直升机中登场的头目，要看日后的发展才能知道他的实力!!

### 世界2　「巨浪」



←虽然只有尔，但因为是在鲸鱼体内，实在无发展的余地！喽罗们也很奇怪。

→利用鲸鱼喷水，从体内脱离而出的东西。目前在鱼背上战斗。



↑在战斗时跌倒的头目。若是双打时，可以交互使用超级必技。

#### 美浓轮　寅太郎



→子研究室的助手，具有高深剑术的17岁少年。平时是日日野家的食客。

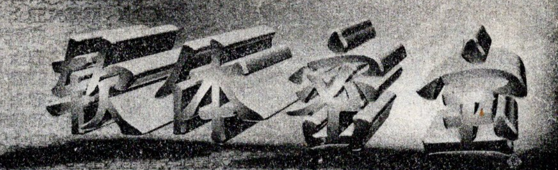
#### 龙岩神杀法

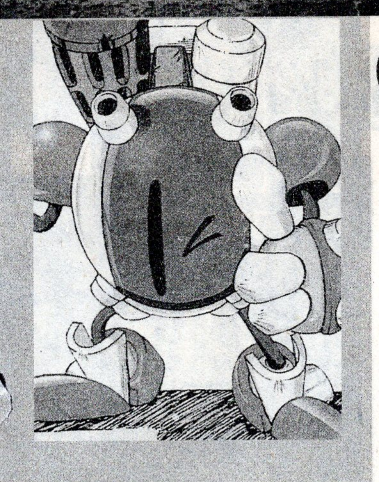


↑超级必杀技和乱童很相像。从重击到飞踢等等，应有尽有!!

### 评价表

| 项目 | 评价 |
|---|---|
| 画　　面 | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 音　　效 | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |



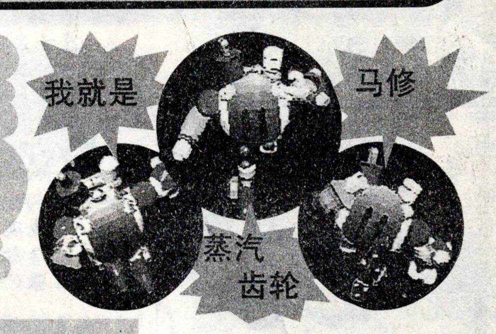


# 什么是"蒸气生命体"？

那圆而大的双眼便是主角马修的魅力所在。他是由天才科学家千驼谷博士所制作的"蒸气机关生命体"。

就游戏的内容来看，这是款动作射击游戏。游戏目标，就是要闯过数舞台，并抵达那绑走千驼谷博士的盗贼团之地下指挥部。玩家可自由往来于各个舞台之间哦！

好像和火车头不太一样!!



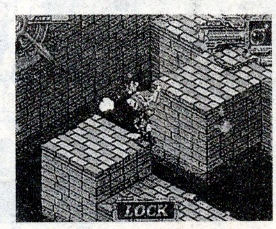


# 爆破超人

スチームギアロマシシュ

## 斜方向视点的操作方式

因为是斜方向视点景观来表现地形的，所以斜向移动就成了基本规则。不过，你只能用方向钮的上下左右来做斜向的移动。至于其他的操作，则有可做贮存攻击的A钮射击、B钮的跳跃以及C钮的辅助攻击。



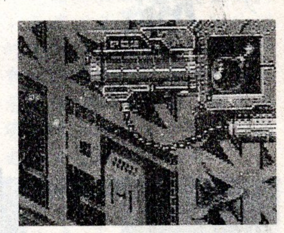
↑斜跳。不过即使掉下来也不会受伤。

↑除了射击外，最初的辅助攻击是炸弹和五角射击。而这只猫却没有实质用途……。

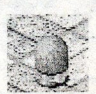
## 靠运气来射击

C钮的辅助攻击，可借由道具的取得而增加种类的唷！有一定得用特定的辅助攻击才可破坏的区域，也有的地方是你若没在先前的舞台中取得辅助攻击就无法进入的区域哦！所以，这个可说是解谜的一大要素哦！

还有，虽然只有在押著R钮时才可做特殊攻击，可是若你在那时拿到道具的话则种类就会增加哦！



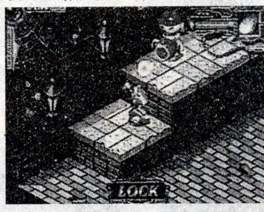
↑右上方是能源量表。用X～Z钮来切换辅助武器。

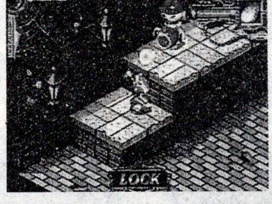


←打倒敌人时所出现的蓝色弹药就是这个东西。它是恢复辅助攻击能源的道具。

## 跳跃＆攻击

马修最擅长的绝技就是跳跃和攻击。可用右手所装备的射击来攻击敌人。它和辅助武器不一样，不会消耗能源，所以可以毫无限制地使用。不过就是射程短了点。因是立体舞台，所以有很多地方就非得用跳跃才行。





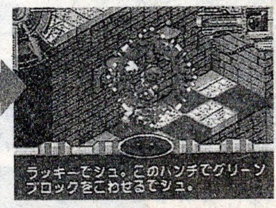
↑要攻击上一层的敌人，就须要边跳跃边攻击。



→在起点发现奇怪的东西



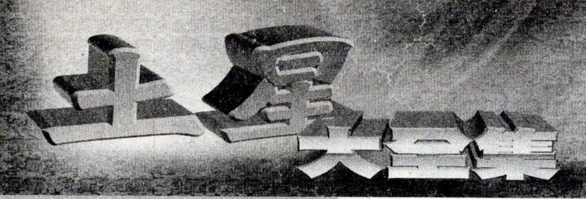
←在箱子之中有恢复体力和能源的道具。

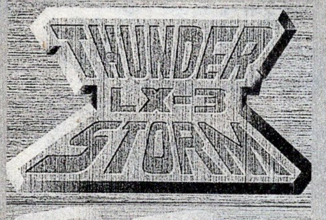


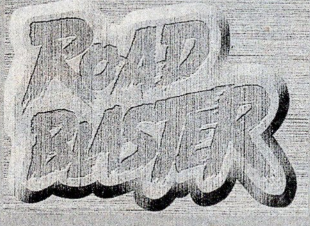


↑用重拳攻击来前进吗～？

| 评价表 | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★ |
| 音效 | ★★★★☆ |
| 操作性 | ★★★★☆ |
| 困难度 | ★★★★☆ |
| 保存度 | ★★★☆☆ |






# 闪电风爆

サチダーストーム＆ロードブライタ

## 2款名作同时一次收录，非常超值划算！

### ＬＤ游戏的临场感在SATURN上重新演出！！

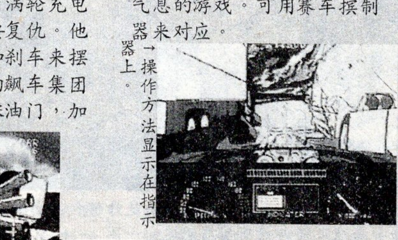
这款『闪电风暴』是将以前的『闪电风暴』和『魔鬼破坏车』2款游戏搭配组合而成的2张ＣＤ一组游戏。这一款游戏的最主要特征，就是它使用了赛璐璐片动画画面，使得整个游戏画面感觉起非常地不一样。

一个接一个逼近过来的障碍

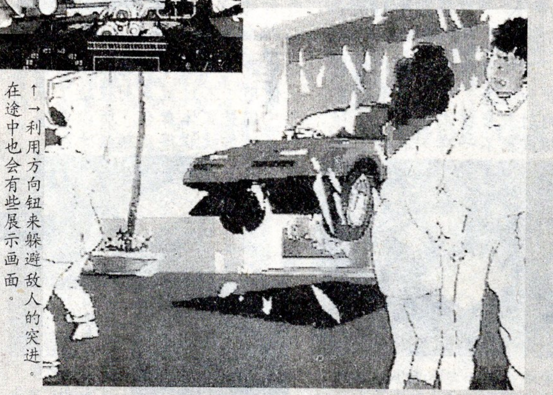
←粗壮的莫希平族男子在车上动粗!!立刻把他给甩开吧!!

### 成为『魔鬼破坏车』的复仇之鬼。

被卷入了飙车集团，并且失去了最爱之人的主角驾驶著那辆装备有涡轮充电器的车子，誓言要复仇。他以方向钮的操作和刹车来摆脱那直接冲过来的飙车集团之攻击。并且猛踩油门，加速将敌人撞个粉碎。这是款玩家和敌人双方都充满暴力气息的游戏。可用赛车控制器来对应。



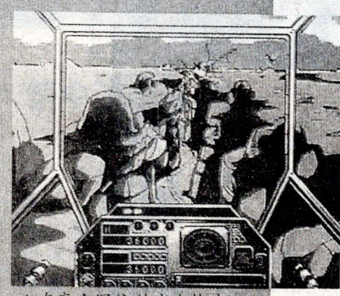
→操作方法显示在指示器上。



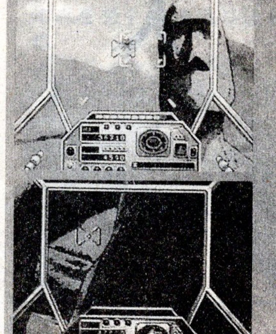
↑→利用方向钮来躲避敌人的突进。在途中也会有些展示画面。

### 破坏秘密基地吧！展开闪电行动!!

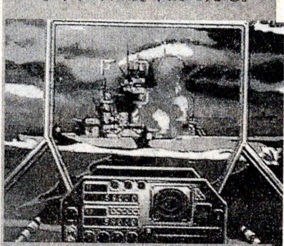
游戏的目的就是由玩家驾驶着战斗直升机「LX-2」去破坏敌人的秘要塞。你可将玩家的游标移到那出现在画面上的敌人之黄色游标上，然后发射机枪或者是导弹来进行攻击。也得留意出现在雷达上的方向指示符号。



↑在高山深谷的空中格斗。一旦判断错误就会丧命哦!!

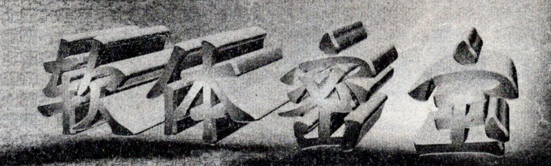


↑雷达上可以看见箭头，押下左边的方向钮便可致人死地!!



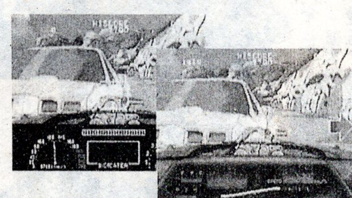
↑敌人黄色的游标一旦和自己的红色游标吻合便可攻击。

| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★ |
| 音　效 | ★★★★☆ |
| 操作性 | ★★★★☆ |
| 困难度 | ★★★★☆ |
| 保存度 | ★★★☆☆ |



## SATURN版的魔鬼破坏车！

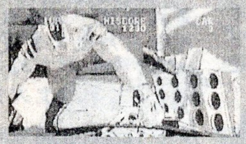
因为SATURN版已预定将以赛车操制器来对应，所以，或许可以在家里感受到电动版的方向盘操作感觉!!此外，它还有MD版中所没移植到的推挤攻击哦！在模式切换设定方面呢，车子的仪表板也从指针形式改变成数字式的，在开始之前会先出现标题等等，都不可错过哦！



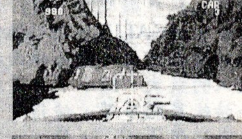
**逼近的各种陷阱！**

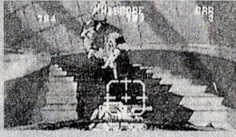
一共有9个和陆续出现的组织机械战斗的大关。好好地厘清自己的感官，克服重重关卡吧！





↑魔鬼破坏车是在高速度的动画叠画中，所呈现出来的电影动作游戏。





↑此游戏的魅力在于画面中所出现的指示，只有在现场才能感受到惊险感及紧张感!!



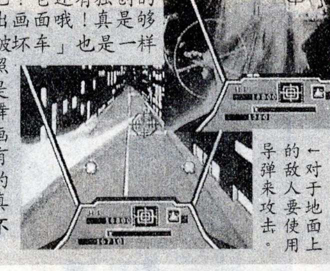
↑敌人的攻击变化万千。像在高速公路上丢出饮料罐或是斧头等等。有时也会开枪射击。



←在片头的动画中，主角和她的因缘际会……最终的目的在为妻子报仇！

## 闪电风暴的趣味就在中作战！

「闪电风暴」将其他机种所取消的俯看镜头于电动版中重现了！电玩迷们一定会乐歪了吧！它还有独创的喷出导弹烟雾的演出画面哦！真是够棒的了。而「魔鬼破坏车」也是一样，它们仁者就像是照镜子一样，其方向是左右相反的。就连舞台的顺序、音效、画面……等等，也都有可个别地进行设定的游戏改编系统哦！真的是太方便了，忍不住想先睹为快呢!!



←对于地面上的敌人要使用导弹来攻击。

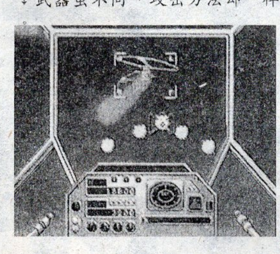


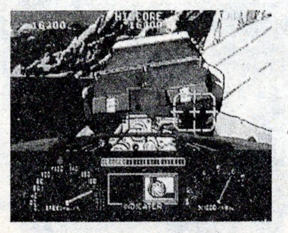
←↓任务共有十种。最初是在漆黑的曼哈顿战斗。搭乘爱机LX-3来应战。

## 二款游戏的操作系统大同小异

其基本系统，就是当画面上出现箭号时就押同一方向按钮，快速地进行显示在画面上的操作。还有，在序幕模式上，像是舞台的顺序加驾驶员座位画面等等，都增加了很细小的变更，仔细地看看吧！别漏掉任何一个资料哦！

↓武器虽不同，攻击方法却一样。

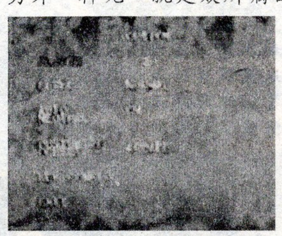




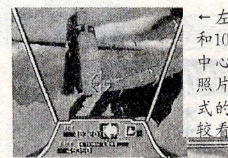
↑在『魔鬼破坏车』要采近身攻击。

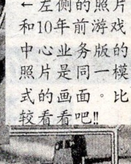
## 新加入独创的STAURN模式

不管是哪一个都备有2种游戏模式。1种是忠实地从电动版上移植过来的模式。另外一种呢，就是众所瞩目的SATURN模式。后者是添加了原创系统，并且以电动版的画面、音效、系统等等为基础而重新加强而成的。

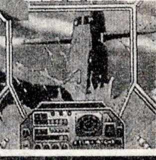


↑只要选择设定，就会进入设定画面，可设定许多细部项目。

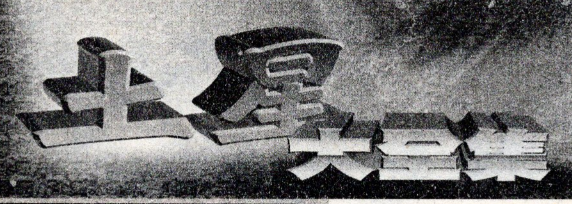




←左侧的照片和10年前游戏中心业务版的照片是同一模式的画面。比较看看吧!!



→右图这一张则是SATUR模式的画面，是不是变得更细致了呢？



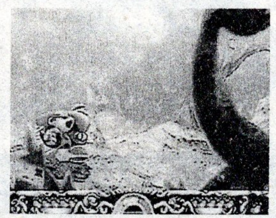


# 辉水晶传说

辉水晶传说アスタル

## 为了救被掳走的少女蕾妲而展开冒险！

这是以操纵主角亚斯达鲁，将遭绑架的少女蕾妲救回来为目的的横向卷轴动作游戏。在这游戏中，有许许多多活用SATURN之影像处理的精彩演出，像是画面和敌人的放大、缩小，半透明和特殊卷轴等等，使得它成了款超级力作。这款游戏还有一项特征，那就是搭配序幕的动画画面的主题曲相当动听。



↑为了找山那遭绑架的少女蕾妲，主角亚斯达鲁开始了旅行。

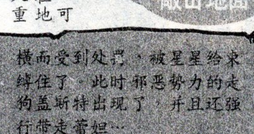
### 主角的精彩动作和「NPC支援系统」

亚斯达鲁的动作可不只是打倒敌人而已，为了突破游戏之中各式各样的机关，所以他还会一些很有用的手段，而这些手段和闯关是密不可分的。光是攻击这一方面就有一口气吐出所吸入之气的功夫，可震动地面并敲击地面，跳起来用力猛踩、投掷(敌人)、举起岩石和树木等物向敌人丢去等等招式哦！甚而有之，你还可以命令你的同伙鸟儿，叫它去攻击敌人唷！





←将大口吸入的空气一口气地吐出来，将敌人吹走!!





→敲击地面，可以给予隐藏在地面之中的敌人重创!!

踩踏

←踩踏敌人，给予重创!!

举起

→↓轻松的举起比自己还有的东西，也可以将它丢出来做为攻击。

### 序幕故事

很久以前，创造了世界的女神安德娃丝从宝石中制造出一位名叫亚斯达鲁的男子和一名叫蕾妲的女子，可是，亚斯达鲁却因为过于蛮横而受到处罚，被星星给束缚住了。此时邪恶势力的走狗盖斯特出现了，并且还强行带走蕾妲…

↑蕾妲被恶魔的化身一盖斯特给捉走了…………

↑亚斯达鲁靠自己的力量破解封印，前去解救蕾妲!!

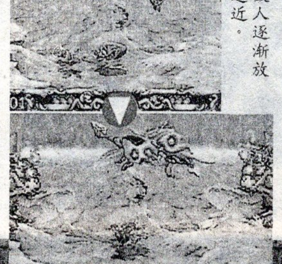


### 画面会依状况放大、缩小

舞台的最后事件之场面和举起巨大物体的画面，是采用像是将照相机镜头拉远了似的画面来处理的，就好像是从远的地方在搅他们。

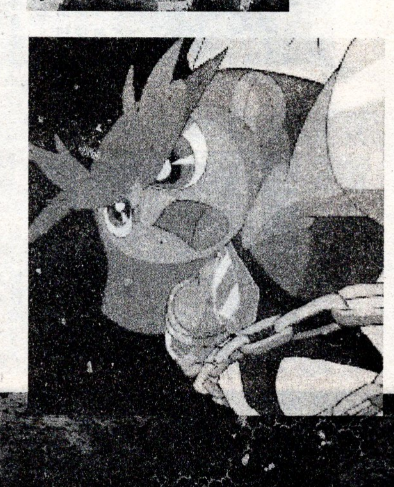


←遇到事件会缩小。

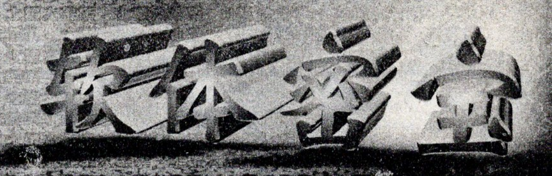


←↓敌人逐渐放大，逼近。

泊进的敌人渐渐扩大



| 评价表 | |
| --- | --- |
| 画面 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 音效 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |



# 充分发挥SATURN能力之视觉演出

## 善加利用鸟儿来突破难关

当你自己一个人玩的时候，你可以下达指令，要你的小鸟伙伴去发动攻击，并且要它帮你带来秘宝。如因你能打倒在身上有光圈打转的敌人的话，则画面下方的量表指数就会储存得更多，那你也就能拿到可发动更强的道具。还有，当你是玩双打时，另外一人还可操作鸟儿去攻击敌人

### 救命啊

←救出被敌人捉住的小鸟伙伴

### 打倒这名敌人吧



←打倒有光圈环身的敌人时，量表指数会储存得更多，而鸟的攻击也会变强。

### 叫鸟儿攻击



↑在单打时若给鸟儿攻击的指示的话，可以给画面中飞行的敌人重创!!

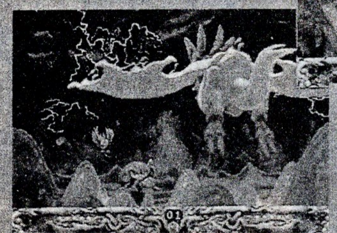
### 协力攻击



↑双人互助式的攻击。在亚斯达鲁做吐气攻击之际，鸟儿伙伴也可进行俯冲攻击!!

## 极具迫力的头目战！

头目的登场场面果真是迫力十足，尤其是全身里著火焰的龙从画面一端飞过来时最是精彩了。当然是个厉害对手罗!!



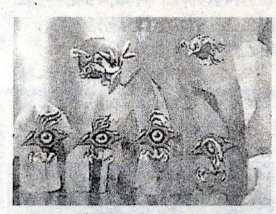
### 身缠火焰的史加尔龙！



←这么巨大的敌人也登场了。必须离开它那以多关节来移动的脚边。

## 用来测试角色能力各种机关

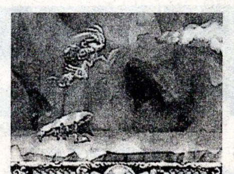
亚斯达鲁的动作会因为状况的不同而有各式各样的使用方法。如果你能有效地利用的话，那么你就可以突破舞台中所备有的许许多机关，然后尽可能地让自己只受到最低限度的创伤。还有，其中有些机关是非得用某些特定动作才可破解的哦！



↑踩踏著并连在一起的敌人来移动。

### 用敲击地面破解的机关

通常，当有很多敌人出现时，为了要吓阻他们便得用敲击地面这一招。而在密林舞台中，你还可以敲击怪兽，然后游到前头去，并且向敌人发动攻击。



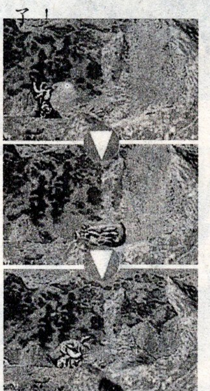
↓敲击地面时，前面的雪块会掉下来重击敌人。



→↓敲击此处，怪兽会伸长脖子。

### 用吐气破解的机关

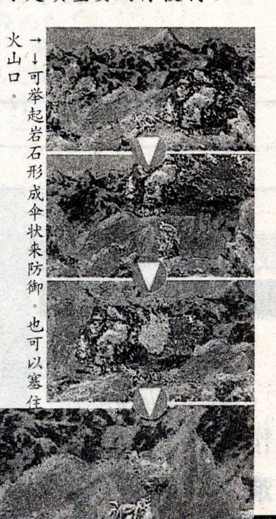
当你遇到全身都是火的敌人以及碰到非得切断火势否则就无法通过的地方时，那你就得用吐气来闯关。当你扑灭那大火时会全身爽泷了！



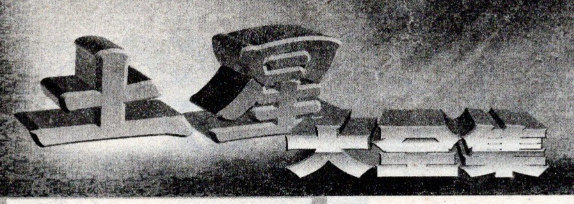
←在被火焰围绕的道路上，使用吐气便可使其消失，同样的，对于有火焰缠身的敌人，也可以使用此一方法来给予重击。

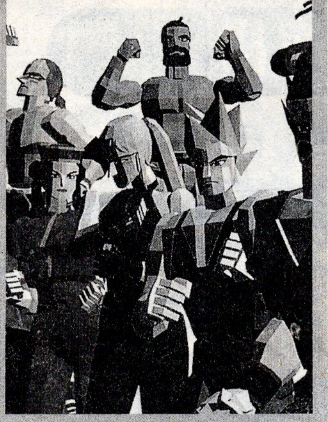
### 用举起破解的机关

在火焰舞台中，你可以举起岩石来防御那些从火山口中吹出来的溶岩块。当你将手中的岩块一丢就可以塞住火山口并且过关。所以这可是项重要的特技哦！



→↓可举起岩石形成伞状来防御。也可以塞住火山口。



# VR快打

バーチャファイター

## 高度移植水准的POLYGON超真实格斗

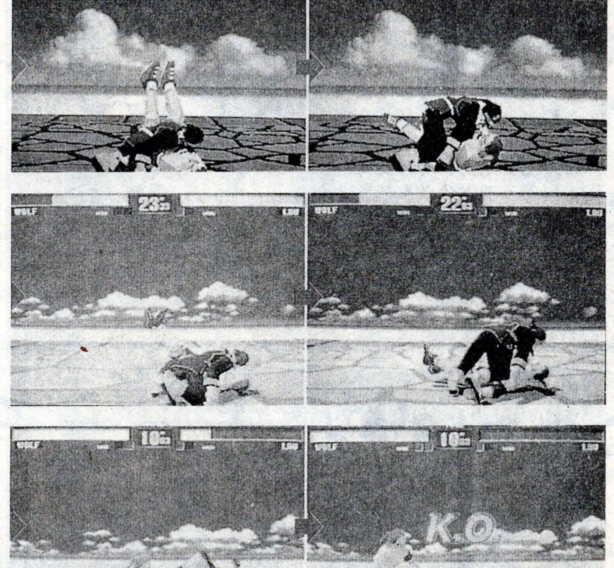
在VR快打之中，游戏的故事是由8位格斗家来参加世界格斗锦标赛所构成的！而游戏操作方面，则是利用3个按键，分别为防御、拳击、脚踢！

另外它和一般的格斗游戏不同，是采3D的画面，而且角色都是由POLYGON所做的！

因此，光看它那由POLYGON所构成的角色在画面上栩栩如生地活动著，就已经相当满足了！

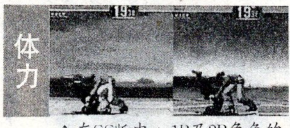
不过，你可以亲自去体验一下，看看SS版和大型电玩版有何不同！




## 游戏设定相当充实

**体力**



↑在SS版中，1P及2P角色的体力可做5阶段的设定！

**回合数**

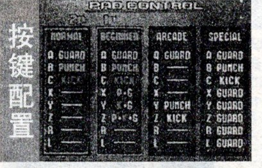
READY

←初期设定为2个回合，但是在SS版中，可以设定成5战3胜制！

**时间**

←时间可设定成10、20、30、60秒及无限！初期之时，可以设定成30秒！

**按键配置**




↑按键的配置共有4种模式可供你选择！而且也可以设定成一个按键！

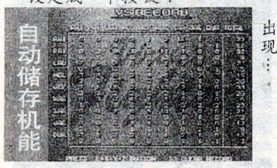
OPTION
LIFE GAUGE 1P LARGEST 2P NORMAL
MATCH POINT 5points
TIME LIMIT NO LIMIT
ENEMY LEVEL EXPERT
CONTINUE ON
SOUND TEST COIN
VOICE TEST KAGE toryaaa
MUSIC TEST THEME of JACKY
RECORD
PAD CONTROL
EXIT

**BGM**




↑BGM方面和大型电玩差不多！但是不同的地方在于角色选择画面的BGM！

**自动储存机能**




←在SS版中，各角色对战的结果会自动存下来！不过你也可以自行消去，但是打败头目后会出现……。

**CD读取**

至于大家最在意的CD读取时间！基本上只有在你换成别的角色玩时才会拖地比较久！实际上还是很快的！

LOADING... PLEASE WAIT

**评价表**

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 音效 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★★☆☆☆ |

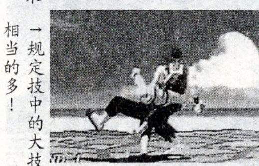
# 攻略时的3个重点

其实如果你想取得高段位的话，只要你一直战斗就可以！但是并不是只有战斗如此简单而已！在下面我们将为各位介绍有关战斗时的一些注意事项以及知识！

首先我们会先介绍所有角色共通的条件，然后再介绍每个角色的特别条件！大家可不要错过了！

## 确实使用投掷技及规定技

在各个舞台之中必须使出一次规定技及投掷技！而且在这之中也有规定技不认定的投掷技，因此，你要好好抓住机会，使出规定技的打击技来赚取技术点数！



→要利用投掷技来赚技术点！



▶也有不承认的规定技之投掷技！

→规定技中的大技相当的多！

## 以连续技及倒地攻击缩短时间

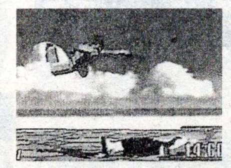
只要你在各关中的战斗之中，使出规定技之后，那剩下的就是如何利用倒地攻击来缩短时间！

刚开始之时，你可以使用投掷技，然后再用连续技或是击倒攻击来进攻！不过你也可以视状况来作改变！甚至可以一步步将对手逼到外面去！

不过，最好还是以KO收场！在KO对手之时，最好用的就是倒地攻击！千万不要冒险用大技进攻！因为如果落空的话，那可是会被对手反击的！如此反而是收到反效果，真是太划不来了！



←一口气以组合技夺取对手体力！

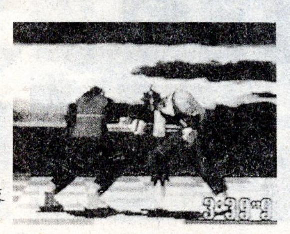


←以倒地攻击来攻击对手！

## 确立对电脑战的攻略法！

最重要的是要对每位角色确定攻略的方法！除了使用规定技之外，要想办法利用其他有效技来攻击！

也就是说要以有效率的攻击来进攻！



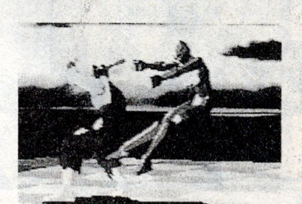
→以安全、简实的技巧来攻击！

# 高段位取得技巧总合

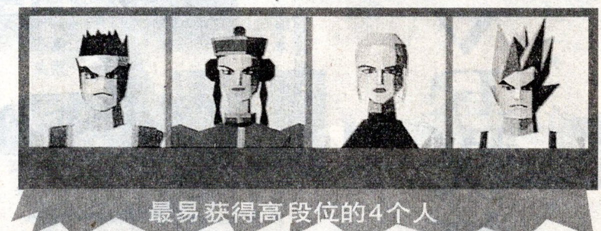
最高段位是最难取得的！而且要取得高段位是要合乎必要条件才行的！以下我们将为各位介绍各个必要的条件！不过要满足这些条件除了操作本身所有的技巧外，角色本身的能力也是相当重要的！

像是桀弗瑞及伍尔夫这类的角色，是以投掷技为主，所以在动作上就会比较慢！因此在缩短时间上会比较难做到！而影丸、陈洛…等快速的角色，其技巧威力又不足！

所以最容易达到最高段的4位角色就是以下的4位！他们的实力平均、速度、威力都尚可！



↑要依照情况来使用技巧！一发就可以解决对手！



最易获得高段位的4个人

## 请注意最重要的项目

既然知道了这些角色可以较容易获得高段位的话，那接下来就是在各舞台中使出规定技了！

但是若你只使出一种规定技的话，段位是很难向上爬升的，这点可要多加注意。此外在对最后头目DURAL之时，一定要赶快击倒他，以期达到最短时间！

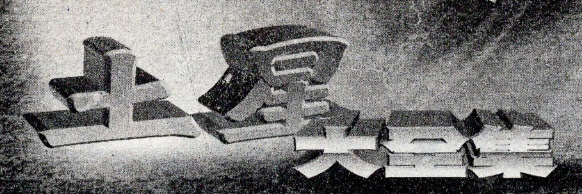
最后，如果你想达到8段以上的话，那时间必须在4分钟以内！

像是莎拉！如果你一直利用连续技的话，最多只有3段而已！

因此，你一定要多使用规定技！不然，你可是无法受到高段位的认定！所以要好好地研究一下！

## 段位认定心得

1. 4分钟内全破关！
2. 创造一套对付CPU的KO公式！
3. 1个舞台中，一定要有一次使用规定技或投掷技！
4. 不以同样的规定技KO对方！





# VR快打加强版

バーチャルファイターリミックス

## 画面加强后，名作又再度登场！

VR快打是在94年11月时和SS主机一同发售的数款软体之一！在这款游戏之中，你可以体会到大型电玩中一贯不变的POLYGON人物另一面，而SEGA公司在将VR快打改良后，以加强版的面貌出现，在加强版中，你可以很明显的看出角色及背景上，又加了阴影描绘…等修饰，所以看起来更加地好看！也给人另一种不同的感觉！

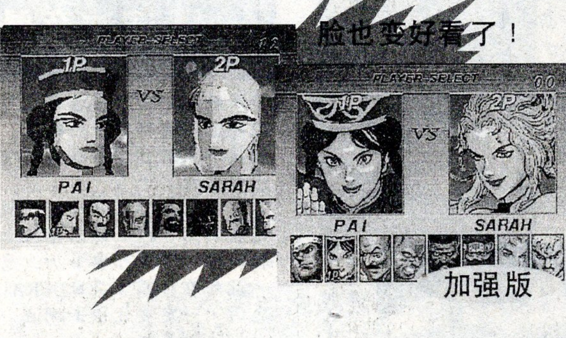
画面变成如此华丽！



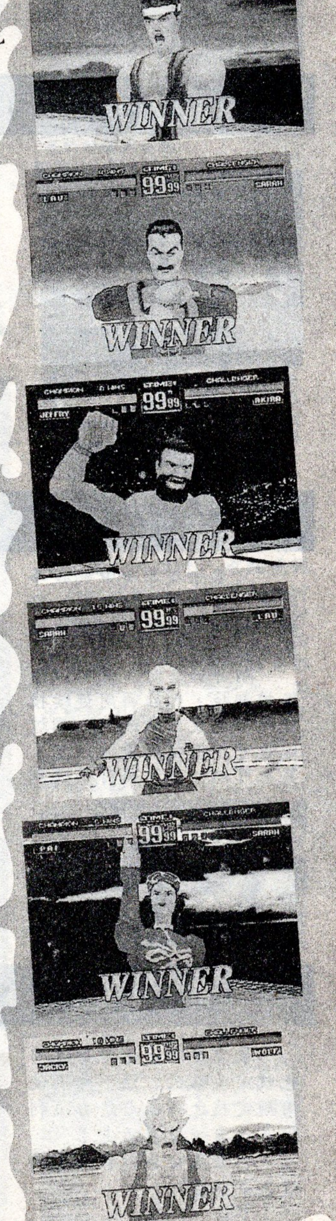

↑一看就可以一目了然，描画细致的角色，就好像真人一样活生生地站在那！

加强版

脸也变好看了！




加强版




## 也有隐藏的模式！

而在加强之中所改变时只是画面的细部描绘方面，基本的游戏系统和 VR 快打还是一样！而且在ＳＳ版已经存在的段位认定模式（大型电玩模式过关之后）、角色选择模式(VS模式之中，选完之后，押位L及R键)以及OPTION + MODEL…等还是健在！

不过，有一点要特别注意的是，那就是在加强版中，秘技是无法输入的！



←你只要在PRESS START中押上12次！

→在PRESS START中押右下、C＋L＋R＋开始键！

段位認定証

4段

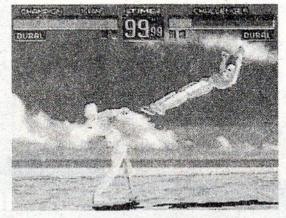
| 评价表 | |
|---|---|
| 画　　面： | ★★★★★★★★★☆ |
| 音　　效： | ★★★★★★★★☆☆ |
| 操作性： | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 困难度： | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 保存度： | ★★★★★★★★★☆ |

# 技巧相同！动作却变得更华丽了！

## DURAL仍然健在！也可以使用！

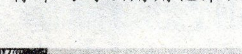
在VR快打加强版中，头目一样是由纹理描绘的贴图技巧所创造出的DURAL！而且和VR快打相同之处是在游戏之中也可以使用他来玩！要选择他时，只要在角色选择画面之中，输入下、上、右、左＋A就可以了！

你不妨可以用用他来试试！



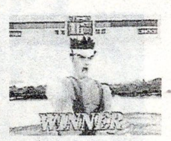

↑这个头目看起来像不像是液化金属人呢？

## 结城晶 AKIRA




擅长八极拳，有一击必杀的铁山靠！快速的里门顶肘、连环腿…等技巧！

→相当酷的表情！可以说是继承了八极拳极意的人！以铁山靠而闻名！




铁山靠

## 陈佩 PAZ



擅长燕青半！以快速的连打(雷击当)…等的打击技及天地头落…等为主！

→相当可爱的一位角色！但是其快速的软体是会令人无法招架的




天地头落

## 陈洛 LAU



擅长传说中的虎燕拳！以斜下拳、斜上拳等空中技为主！是格斗兼美食家！

→表情相当和善！是个好好先生！但是他的技巧却是相当有威力的！

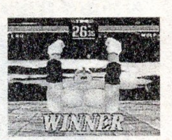
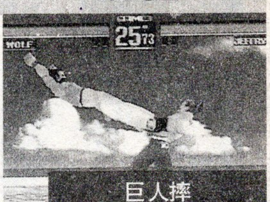



转身巴咽掌

## 伍尔夫 WULF

他是美国来的美国摔角手，性格爽快！但是其技巧却是相当强烈的！

→他的脸上画有迷彩！以摔角中多彩多姿的强力摔投技为主！要小心！

巨人摔

## 杰弗瑞 JEFFRY



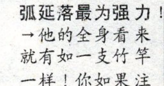
擅长失传的古代格斗技！以强力将对手投掷出去，是个相当强力的渔夫！

→他那一堆胡子，可以说是他的标志！其新山击可以说是无人能挡！




新山击

## 影丸 KAGE



擅长日本古代柔术！为了探查行踪不明的母亲而战斗！以弧延落最为强力！

→他的全身看来就有如一支竹竿一样！你如果注意看的话，可以看见脸上的伤！



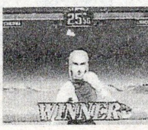

雷龙发翔脚

## 莎拉 SARAH



擅长截拳道！是被谜之组织所控制的杰克之妹！脚踢系的技巧相当强！

→看就知道是一位可人儿！但是她的技巧可是相当有威力的！千万不要…




上升膝击

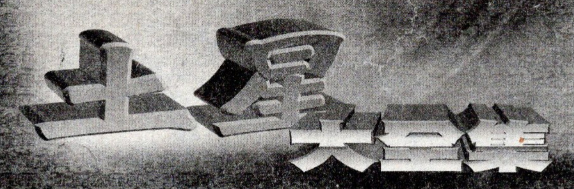
## 杰克 JACKY

原本是个赛车手，和莎拉同样是截半道高手！为了寻找妹妹而战斗！

→他的特征就是头发相当酷！而且其倒旋踢，可以说是天下无敌的！




倒旋踢





# 怪兽快打

バトルモンスターズ

## 人类与怪物交互的魔界战斗

在这款游戏之中，游戏的舞台是中世的黑暗时代，由于大魔王的召唤之下，各种族的代表为了本族的命运，而参加了这场赌上全族未来命运的决斗！

游戏的本身是2D型的对战型格斗游戏！但是由于游戏的画面可以扩大及缩小，因此使得游戏桨趣倍增。

此外，在攻击方面分成拳击脚踢，可以进行3种的跳跃攻击以及利用摇杆和按键来配合的必杀技攻击！不过，基本上是用拳脚来攻击！

由此看来，这款游戏由于有20种以上的必杀技，因此可以说的上是个重技巧性的游戏！

不过漂亮的画面及良好的世界观相当吸引人，给人一种超现实的感觉！

且让我们看看SS版中的表现吧！



↑昼面的演出极为细微！而且相当逼真！

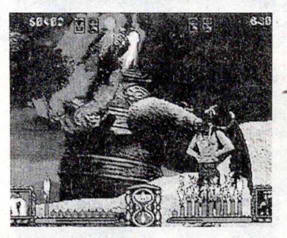


←大手笔的展示画面，令人燃烧起高昂的斗志！

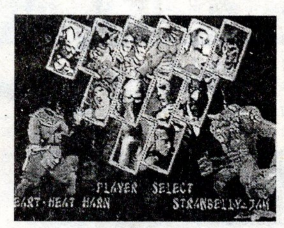
## 斗技场中进行死斗

游戏的画面，让人一看就可以知道它是一款对战格斗型的游戏！其特征是造型怪异的实摄角色以及血内横飞的超逼真打斗场面！

在此，共有12位角色会在游戏之中登场！而且各有各的必杀技及超必杀技！



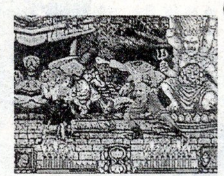
↑斗技场相当广大！而且有些地方也有高度差！



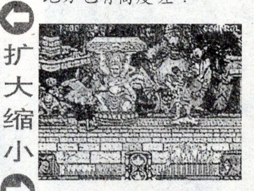


↑这款游戏是利用实摄影像的对战格斗游戏！

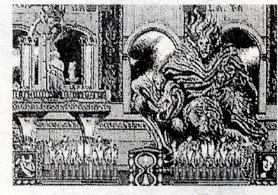
扩大缩小



→双方靠近时，画面会扩大！

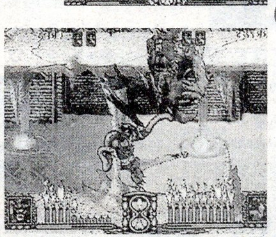


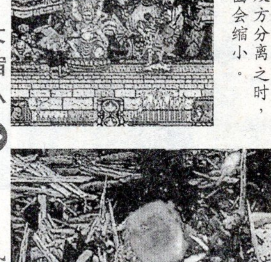
←双方分离之时，画面会缩小。

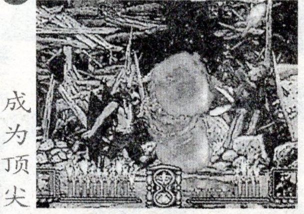


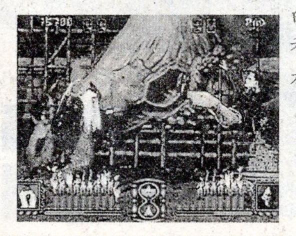
↑在你进行跳跃之时，可再押跳跃键进行2段跳跃！

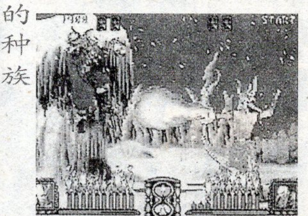
成为顶尖的种族





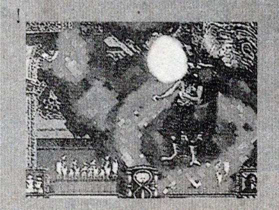






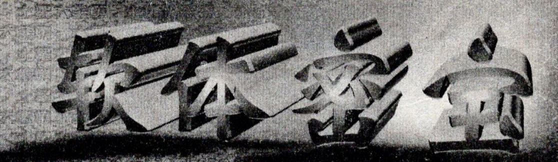
## 有超必杀技！

在游戏画面下方的星表，只要充满了，就可以使出必杀技及超必杀技！而且每个超必杀技的威力相当强烈！



### 评价表

| 项目 | 评价 |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 音效 | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |





# 制服传说

～制服传说プリティファイター～

## 美少女战士们的激战开始了！

「制服传说」这款游戏之前已有SFC的版本，但是这次在SS版上又追加了VS模式之外的2个新模式！分别是故事模式及团体战模式！

在故事模式之中，各个角色都有其独特的展示画面，可以让大家知道美少女们的一部份生活。

而且在SS版之中，除了画面更加精细之外，还增加了4位新角色，所以一共有12位角色！

此外，在游戏之中也有利用实摄来构成的背景画面，真是好看！

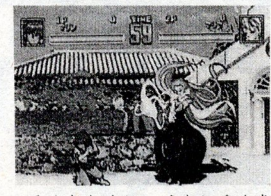
在故事模式之中，你可以利用游戏中的大画面式的卡通动画来观看角色的一举一动！尤其是单一一个画面之中有一位角色在进行演出之时，那描绘的精细程度，是细地令人无法想像！而且连身体的一举一动都描画的相当仔细！可以算的上是卡通动画的真正代表作之一。

此外，在配音人员方面，也下了极大的苦心，全部都是采用当今最红的配音人员。在你看了这篇报导之后，相信你会迫不及待地想要去买它来玩一下！

### 也有动画构成的故事模式！




←你看！这些攻击，不光是相当华丽，好像还带有一点色彩，你想不想看看所有的技巧啊？



↑在战斗中连角色们的表情都可看得一清二楚。



↑小子你看好了！咱们来一决胜负！真是热血的玛琳！



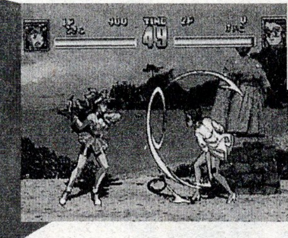
↑你看！她是不是和美少女雀士中的主角很像！

↑最终角色登场，看来似乎非常厉害。

## 新增加4名人物并追加了团体战模式！

在这款游戏中，新增加一个叫团体战的模式，你可以在这个模式之中，进行6对6的团体战斗！而且还可以两边选择同样的角色来对战！

看样子，女孩们所进行的团体战一定是相当有看头的才是！

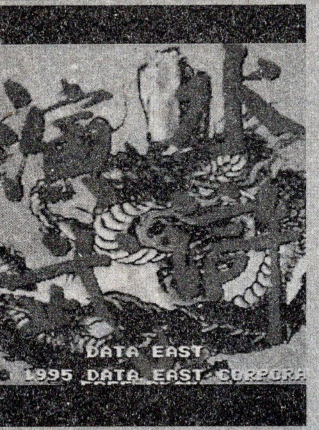


↑在此款游戏中新角色增加了不少，另外也有残像技巧的出现！

↓在此也可进行6对6的团体战模式，相当地刺激。




| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |




水浒演武

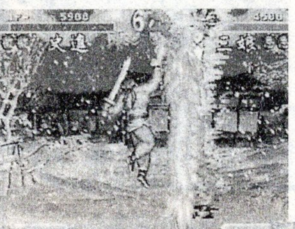
# 水浒演武

## SS版的特别模式添加了新的技巧！

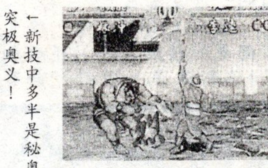
原本在大型电玩上大红特红的格斗对战游戏「水浒演武」，终于推出了SS版了！这是个令所有SS玩家们兴奋不已的好消息！在SS版中，各角色的强度之平衡也做了一些调整！而且你还可以玩到加了新技巧的特别模式！可以说是赚到了！

在下文中我们除了介绍几个特别模式外，我们还会为各位介绍新的技巧！不过这些新技巧的集气条件都不同，大家可要注意了！看看SS版新创技巧好不好用！

重现中国历史上的一段传奇！



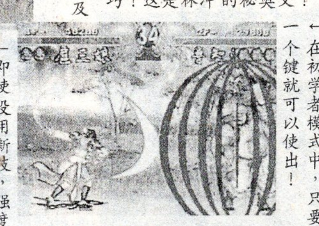
←新技中多半是秘奥义及究极奥义！



↑新技中也有乱舞系的技巧！这是林冲的秘奥义！

↑登场的角色是在水浒传中活跃的11位豪杰！

←即使没用新技，强度也和大型电玩版一样。



←在初学者模式中，只要一个键就可以使出！

### 可以使用头目晁盖!!

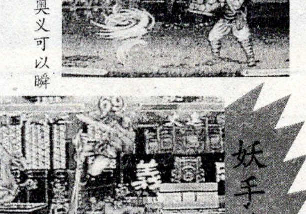
在特别模式之中，你也可以使用最后的头目「格斗王－晁盖」，不过，也只有在对战的情况下才可以使用，一个人玩时不能选用！此外，他的一般技几乎都是连续技！必杀技威力强大！而且还可以变身！





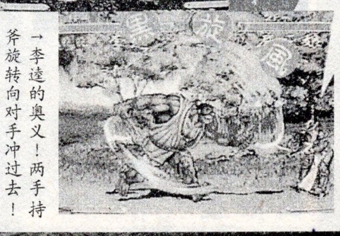


神行法



→戴宗的奥义可以瞬间移动

妖手杀



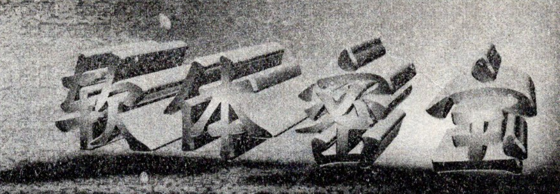
→李逵的奥义！两手持斧旋转向对手冲过去！

### 也有适合初学者的模式

在游戏之中，你只要押住L及R键再选择角色的话，就可以进入专为初学者所设的模式之中！在这个模式中，飞行道具及闪避攻击是半自动的！而且新加的必杀技只要一个键就可操作！

↑可以进入适合初学者的模式

| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ：★★★★★ |
| 音　效 | ：★★★☆☆ |
| 操作性 | ：★★★★☆ |
| 困难度 | ：★★★★★ |
| 保存度 | ：★★★☆☆ |



# 梁山泊的11位豪杰在此集合

## 林冲

80万禁军的总教头！以长距离的长矛为拿手武器！擅长远距离战！

→利用矛在空中旋转！往对手头上攻击！

## 扈三娘

擅长快速的连续技！是二刀流的女剑士！也是唯一的女性角色！

→可以当做对空技的连环脚！

## 史进

背上画有龙的使剑高手！攻守皆优！强度平衡最好的一个，可用来进攻或防守！

→放出龙形火炎攻击的龙讯炮！

## 李逵

手持2柄斧头的大汉！动作迟钝！但是攻击力强大！可补其不足！

↑从口中吐出火来烧对手的火炎息！

## 戴宗

擅长瞬间移动的高手！常可在一瞬之间接近对手！相当好用的一个角色！

←最多可连续发出5发的气功波——飞翔弹！

## 鲁智深

喜欢喝酒的酒肉和尚，攻击距离长，攻击力大！是个巨汉！

↓碰到对手就会结冻的技巧——狼牙灭冻！

## 武松

空手就可以打倒老虎的力士！以双杖为武器！擅长接近战！

←让人无法看到的快速攻击——猛虎爪击！

## 公孙胜

修行相当深的道士，可以用幻术呼叫出怪物来当做武器。

## 阮小七

素有「活阎罗」响亮称号，攻击威力小的连续技是其擅长的技巧！

→打出龙型雷的干坤雷龙脚！

## 阮小二

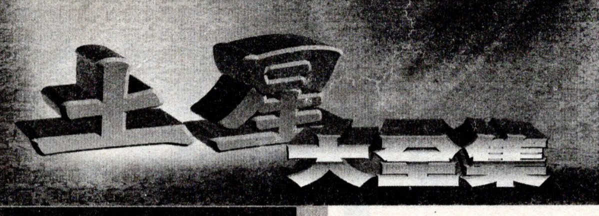
阮家三兄弟的大哥！没有武器！可以自由操作水来攻击！

可以利用水当做武器来攻击的水操法！

## 阮小五

拥有喜欢吃人的个性！使用河中的鱼、虾、蟹…等当作武器！

↓






# 真人版快打旋风

ストリートファイター リアルバトルオンファルム

## 以电影中的真实人物所构成的真人版格斗！

在SS主机上，终于有快打旋风的系列作出现了！那就是真人版快打旋风！它是以电影版的真人角色、利用实摄技巧来构成的真人版格斗游戏！所以这次你可以自由地操作由范克劳所扮演的凯尔在游戏中称霸武林！

而且，由于是采用电影中的真人版人物，所以不仅是人物的真实版，就连背景方面也是采用电影中的真实场景来做为背景！可以说是将电影的画面完整再现，想必去看过电影的人，再来玩这款游戏时，一定会有相当大的感受的！

至于角色的技巧及游戏的系统方面，基本上和大型电玩版的超级快打旋风Ⅱ是相同的！不过，由于登场的人物都是采用电影中的主角在透过实摄技巧来构成的，所以在电影版中没有出现的布兰卡就由新创的角色浅田上校来代替！

换句话说，在这款游戏之中，又有新的角色加入，所以应该会更加好玩才是！

另外，由于真人快打在台湾相当流行，而且又挟著快打旋风的威名，所以很多玩家应会买一块来玩的！





真空波动拳


空中龙卷旋风脚

## 故事

游戏的故事是叙述贝卡将军利用贩卖毒品所得的金钱来控制一个东南亚的小国家，他一方面使用暴政来奴役百姓，另一方面又训练强大的军队及制作大威力的武器，想要一举征服世界！

而为了打倒其野心，凯尔上尉率领著国际和平军向贝卡将军挑战，希望能够一战成功、消灭掉这个祸害世界的大魔头！

### 故事模式

## 大家都可成为凯尔

(不会集气的人加油！)

在电影中成为主角的凯尔，在这个模式中你要利用他来向其他战士挑战！当然最后的魔王是贝卡将军！





有各种路线







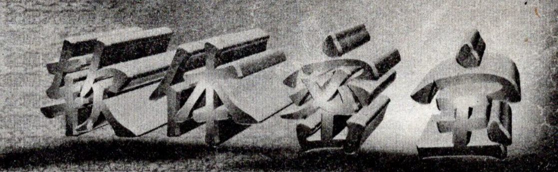


↑胜利之后会出现选项！

↑本田登场了！真的是那个力士本田吗？

↑任何一条路线都可以！选择性很大！

| 评价表 | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |



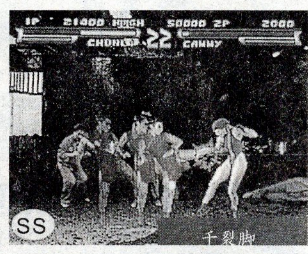
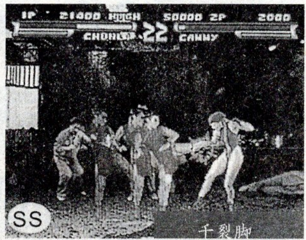

# 超真实的画面&令人窒息的迫力！

原本在「快打旋风」系列作中的技巧，在这次的真人版快打旋风之中，还是存在的！只不过是这次角色们所使出的拳、脚、必杀技、超级连续技…等，都变成了真实的实摄画面了！而且由于采用真实的人物，所以这些画面再经过加工处理过了之后，就会出现相当真实的逼真度！真让人有一种好莱坞的大明星全在我操作之下来行动的感觉！

以下！我就为各位介绍一下，角色们的绝技以及各种华丽的技巧！你可以看看真人版的有何不同！




↑连续技基本还是以气力拳做为连贯！

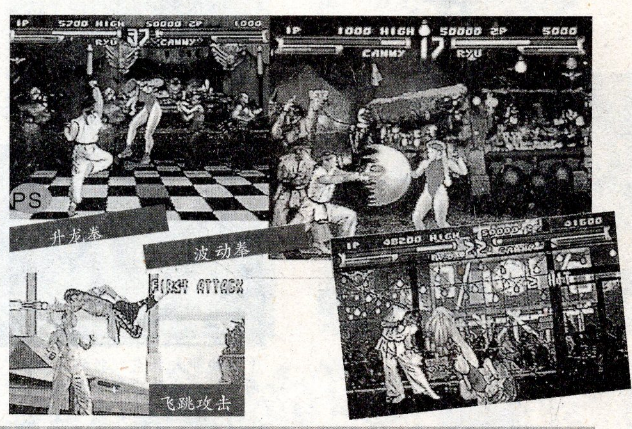



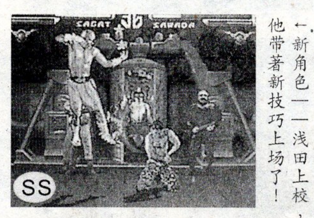




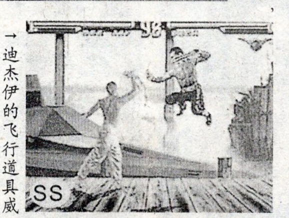

↑哇！成功了！这就是以超级必杀技来击倒对手的画面！相当的华丽！让人看了心旷神怡！



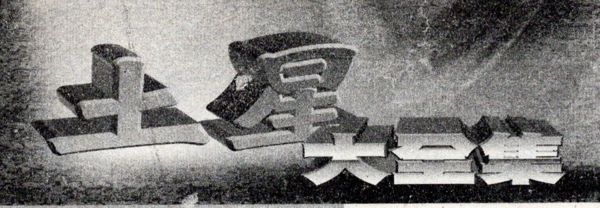
←新角色——浅田上校，他带著新技巧上场了！



→迪杰伊的飞行道具威力也不错。

将电影的精髓完整再现的开始画面








# 战斧格斗篇

ゴールデンアシクス ザュアル

## 争夺许愿之斧的10位战士！

在大型电玩版推出且大受欢迎之后，陆续有ND和GB版本的上市；而这些则都是由SEGA公司所制作的「战斧」系列动作游戏。

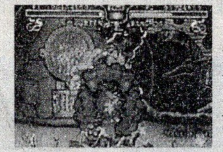
为大家介绍此系列的最新作品「战斧格斗篇」。光从各画面的介绍相信大家就可以轻易的发觉，它一点都不比大型电玩版逊色。

↓战士们，通常会持武器或者是以蹴踢的方式攻击对手。



### 非听不可的意效！

大型电玩版上的BGM音乐其实没什么特别之处，但是，在此SATURN版中，却有许多精彩好听的BGM演出。



←特别是水晶天堂BGM一定要听。



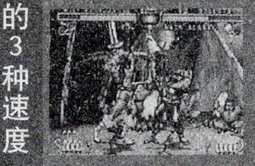
↑画面和大型电玩版的几乎相同，所不同的仅有一小部分。

### 这也是SATURN版的独创特点！

这应该可说是SATURN的独创要素，以下就先为各位玩家介绍2个特点，另外还有1个则要请各位自己去发罗！当然在设定模式下，也可以做时间和难易度的设定。

#### 可进行切换的3种速度

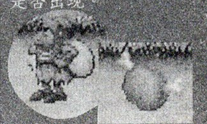
大型电玩版的速度为SLOW，而STURN版则为NORMAL，而FAST则为最快速的，种速度其实无极端的差别，不过操作感有些不同，不妨实际的操作看看。



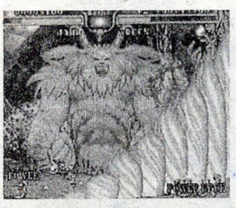
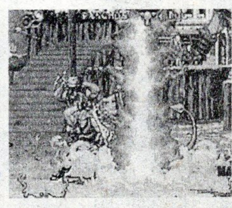
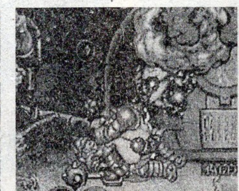
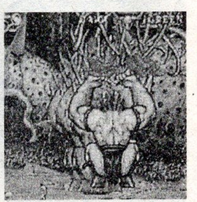
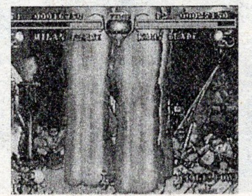
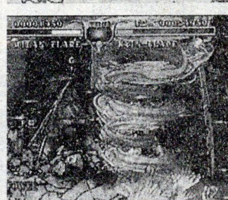
↑实际上速度越慢，给人的感觉越沈重。

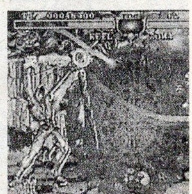
#### 可回复体力的绿色小偷

大型电玩版和SATUEN版一样，都可以设定绿色小偷这名角色，有关这一点，相信有体验过此系列电玩作品的玩家应该都知道，从这名绿色小偷的身上会掉落出可回复体力的肉块。在大型电玩版中是以DIP设定的方式决定他是否出现。



### 超级魔法威力

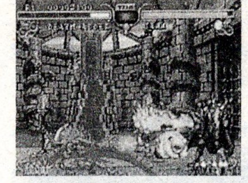









| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　效 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ★★★☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★ |
| 保存度 | ★★☆☆☆ |

# 游戏中的各种系统设计！

在此款电玩游戏中，主角们的位关系可以从画面的扩大、缩小来表现，BGM也有不同于大型电玩版的完美演出，其设计绝对令人惊讶，我们将逐一的为大家介绍此独特的各个不同特色。



←扩大、缩小的功能令玩家如痴如狂。

## 2种游戏模式

新作中的游戏模式，分别有对电脑战的模式和玩家们互相对战的模式等2种。在选择对电脑战的游戏模式时，可从10位战士中选择1名来当主角，在打赢对手之后便可进到下一关。此外，其他的玩家也可随时的插入进行挑战，这可说是承袭了大型电玩上的功能。对战模式，也是由10位战士选定主角后由1P和2P进行比赛的。



↑必须一直求得胜利的对电脑战游戏模式。





↑在一定时间内提升攻击力。收集壶可升级。

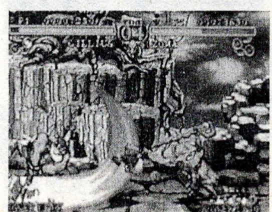


←在对战模式中，可在每一战之前更换角色

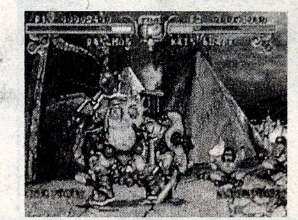
## 活用在战斗中出现的小偷

在「战斧」的一系列电玩作品之中，为众人所熟知的小偷，当然也在新作中又再度登场了。此次。绿色小偷将会持著魔法壶或是肉块出现在游戏之中。如果在游戏之中发现了他并且攻击他之后，从他身上将会掉落出壶和肉的宝物。

若收集了5个魔法壶后，只要同时的按斩攻击或踢攻击的3个钮，主角的身上将会发出光芒以提升自己的能力而在此时刻，你只要输入必杀技指令，将可施展出超强力必杀技和超级魔法。

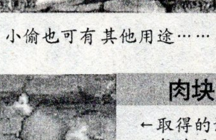


↑小偷也可有其他用途……？



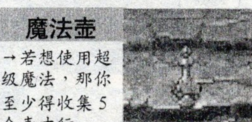
↑威力提升的有效时间，可以右下角的指示表来判断。

**肉块**

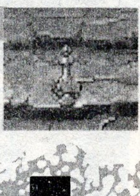


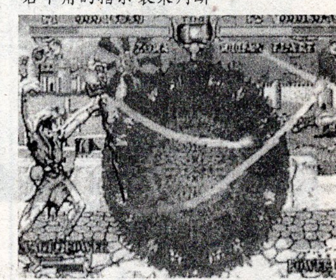
←取得的话可回复若干体力。但落在地上的肉能吃吗？

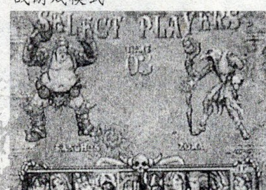
**魔法壶**

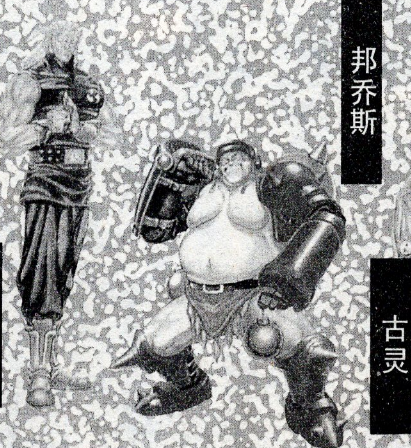


→若想使用超级魔法，那你至少得收集5个壶才行。











凯因·布雷特

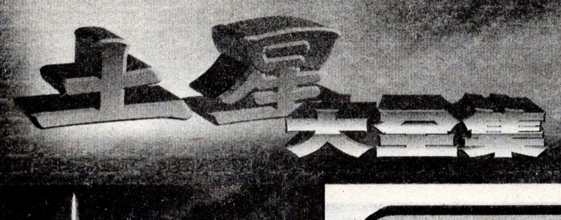
米兰·弗蕾亚

多克

邦乔斯

古灵

倚利沃斯·洛克菲特






# 高原战士

VIRTUAL HYDLIDEV

## 可在游戏舞台中自由移动的写实RPG

「高原战士」是款将电脑版上其独特的世界观加以修改，并以3D将之完全再现的游戏。其基本系统继承了电脑版，但是也载入了例如游戏时会产生变化的地图，还有会将全部玩游戏时所获得的分数依高低顺序依次排名的系统。



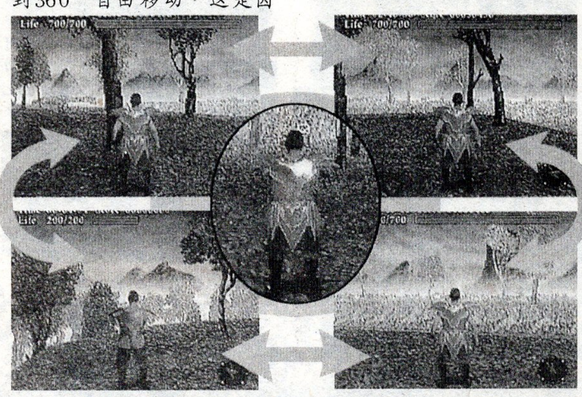

↑以玩家本身视点进行游戏，可以感到远近感相当明显。

↓电脑版高原战士中曾出且令人怀念的敌人向你袭来。




### 可在草野上做360°的自由移动

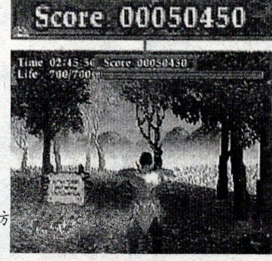
现今在市面上所贩售的同类型3DRPG游戏，大部分都只能做东南西北四个方向的移动；但是本游戏却能做到360°自由移动。这是因为在本款游戏中所出现的地形都是由POLYGON向量贴图技术所制作出来，所以才能有如此成果。



↑配合著玩家的移动，风景也做了流畅的变化。

### 以最高分为目标继续挑战

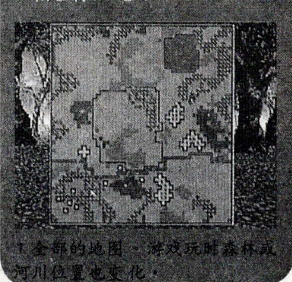
在本游戏中，也可以享受到以获得高分为目标的乐趣。分数是以游戏中所获金额，及游戏终了时玩状态(如所获物品、花费时间、等级等)来计算的。各位务必要加加油，让自己的成绩名列前茅！




→为了打破最高记录，不妨多玩几次。

### 游戏时要先构筑一新世界

这个游戏最大的特征之一，就是有著创世界的功能。意思是说，刚开始玩新游戏时，要先构筑一个世界。地图是不用讲，洞窟、宝箱、宝物的位置等等全部会随著一起变化。所有的组合一共有40亿种以上。相当惊人吧！

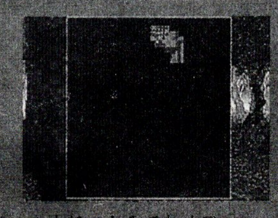


↑全部的地图。游戏玩时森林或河川位置也变化。

### 难易度有三种

玩家可做初、中、上级三种不同难易度的设定。三者之不同点如下：初级的地图一开始就已经完成了，指南针也会标示下个目的地。中级虽然亦表示了下个目的地，但地图中只表示了曾经去过地域。而上级的地图不但未完成，也不标明下个目的地。

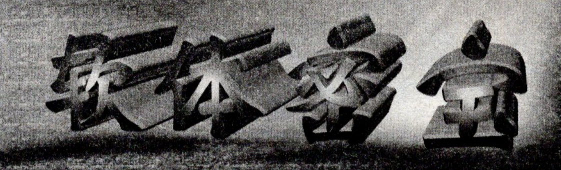
→尚未习惯前还是先玩初级。



↑中级以上要开拓地图。

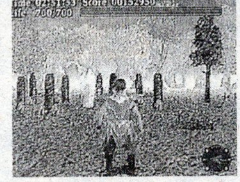
**评价表**

| | |
|---|---|
| 画　面： | ★★★★☆<br>☆☆☆☆☆ |
| 音　效： | ★★★★☆<br>☆☆☆☆☆ |
| 操作性： | ★★★☆☆<br>☆☆☆☆☆ |
| 困难度： | ★★★★★<br>★☆☆☆☆ |
| 保存度： | ★★★☆☆<br>☆☆☆☆☆ |




# 在原野上移动要掌握基本系统

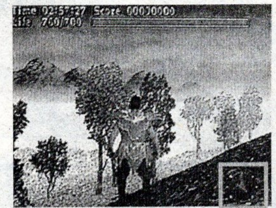
在现今的ＲＰＧ中，可说是不可或缺的对话系统，在「高原战士」中却是不存在的。为了玩完这整个游戏，就一定要在原野上或洞窟中徘徊，以收集情报，然后用自己的力量解开谜题。

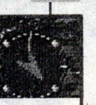


←这里有什么谜呢？

## 注意画面上的状态显示

画面中会表示游戏经过时间、所获得的分数、玩家的体力及指南针等。在这其中要特别意的是指南针，它除了表示目前玩家所面对著的方向外，也表示出了目的的方位。有了指南针，要移动到下个目的地就轻松多了。





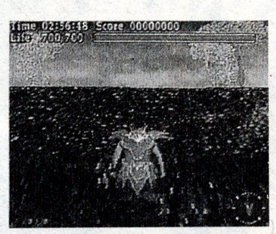
→红色较大的箭号是表示玩家的方向，蓝色细线则是目的地的方位。



↑若没有仔细算过携带物品的重量，走起来就辛苦罗。

## 在原野上朝目的地移动

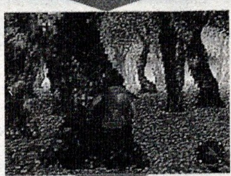
依据指南针确认了目的地的方位后就可以开始移动。各位要边散步边欣赏风景或是快步通过，都随玩家高兴。前方若是有木头或柱子等等障碍物存在。因能自动避开，故可维持定速前进。

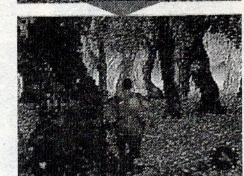


→如散步般在原野移动。地形起伏感觉十分真实。









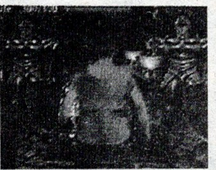
←虽然有许多树挡住道路，但因采自动回避，所以不用太担心

# 探索在这传说大地上的各洞窟

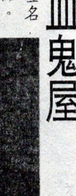
在这个游戏发生的舞台。传说大地上，有许许多多的洞窟散布著。这些洞窟本质上和电脑版「高原战士」是相同的，但是外表更加美丽，也更加具有真实感。

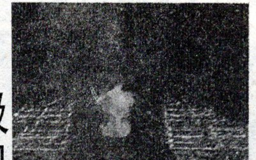
这里以前曾是很气派的建筑物，现在却陈旧得到处都是蜘蛛网。屋子到处都有吸血蝙蝠飞来飞去。

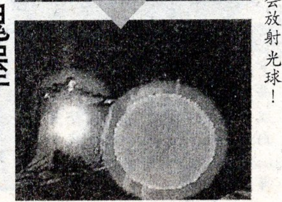
## 吸血鬼屋



←发现了有名家签名似乎极贵重的物品。



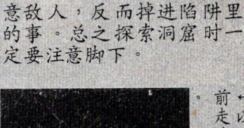




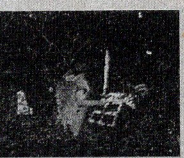
←吸血鬼出场了。他会放射光球！

## 洞窟内处处是陷阱

在洞窟内有各式各样的陷阱，像毒气、火焰、无数的针刺及空间歪曲等等。也有可能发生太过注意敌人，反而掉进陷阱里的事。总之探索洞窟时一定要注意脚下。



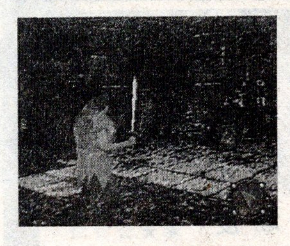
←避开火焰行走实在满困难的。

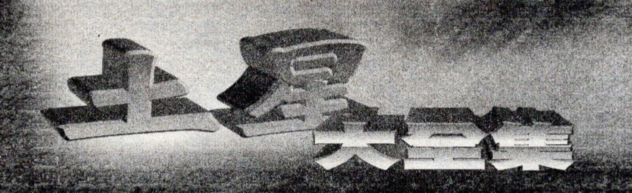


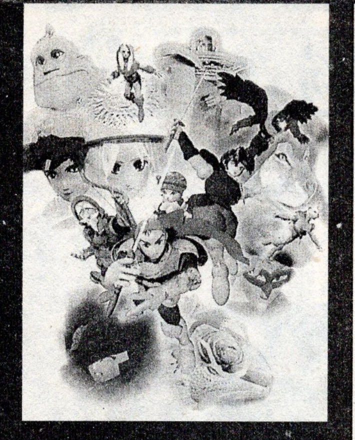
←以为是宝箱，往前走才知道是假的

## 封印的洞窟

这是为穿过一座山而挖掘的巨大山洞。本来似乎是个工地，通路上都散落著岩石或砂砾。据说洞窟最深处住著披著红色风衣的魔导士，好像在保护什么重要的东西。





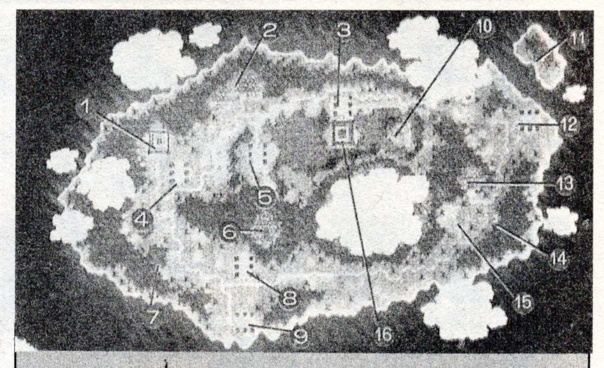


# 王国传说

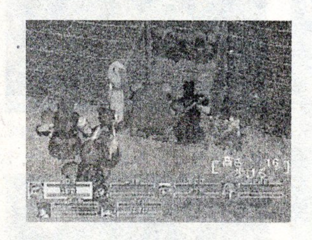
リグロードサーガ

## 立体感超群的游戏世界

这个游戏的舞台，是在这广大的立古罗德大陆。右边放的这张照片，就是这个立古罗德大陆的全体地图。从地图上一看就可以知道，在这个大陆上，存在了许多像城市、乡村、森林、遗迹、塔等等。主角亚瑟和他的同伴们，有的时候是为了集情报，有的时候又是为了打倒敌人，必需不断地游走在这个大陆上。




| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 多拉肯城 | 6 邪教之馆 | 11 萨摩莎 | 16 奎兹兰多城 |
| 2 奎兹诺斯 | 7 战灵之森 | 12 柯鲁贝村 | |
| 3 奎兹哈特 | 8 那提斯村 | 13 古代遗迹 | |
| 4 扎尔玛 | 9 欧鲁托玛 | 14 忘却之森 | |
| 5 奎兹柏恩 | 10 奎兹希尔 | 15 姆尔提布塔 | |



## 新奇·独特的战斗系统

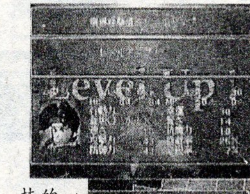
「王国传说」所采用的战斗系统是，在一个回合中变成战斗对象的角色会自动地移动到移动画面，并攻击敌人。因为是采用这种系统，所以不会因为画面频繁的切换而困扰。

角色们的成长，除了因获得经验而使体力等等的数值均可因等级上升而提高之外，还有一种是依据攻击或防御等的战斗中行动，以获得更强的技「技巧提升」。

所谓「技巧」，是指能灵活运用剑或魔法等等的技能，种类相当的多。每个角色都是，除了一开始就拥有的技巧以外，就不能再获得新的技巧了。不过，因为拥有相同系统技巧的角色可相互进行交流，所以大家不妨互相传授在可能使用的等级却不会的技。

所谓等级提升，是角色为使肉体的能力向上，在战斗终了时定量贮存所获得的经验值。而技巧提升，则是增加在战斗时可以使用的技这件事。如果技巧提升了，就可能发出更强有力攻击。

这是等级上升




←等级上升，角色的能力值也会上升。

→到这里来就可以随心所欲的移动了。一直移动的话，技就一定会展现出来的。

行动吧!

技巧在
战斗画面上

↑进入战斗后，首先要把握周围的状况，将己方全部移动至易行动处再迎战敌人。




↑→展现出来的东西。因为并不知道是什么技，所以可以兴奋地等著看角色所使用出来的技。这对今后的战斗一定有帮助。同系统的角色可互相指导。

给我记住~

| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面： | ★★★★★<br>☆☆☆☆☆ |
| 音　效： | ★★★★★<br>☆☆☆☆☆ |
| 操作性： | ★★★☆☆<br>☆☆☆☆☆ |
| 困难度： | ★★★★★<br>★★☆☆☆ |
| 保存度： | ★★★★★<br>★☆☆☆☆ |

# 与侵略者·肯尤塞之战

在这里介绍的，是从开头画面之后古战场遗迹开始，到逃出地牢的这一段故事，因为在这个游戏中，有一种叫做「爬坡力」的数值存在，所以作战时的地形就变得相当重要。在这里，我们可以看到平原及森林、地牢，当在这三种地形发生战斗时的状况。只要看旁边这些照片就可以明白了。其他种类的战斗，到目前为止所知道的好像也有些在海上战斗的样子。总之，现在大家都很关心的战斗全部一共有几种，以后如果有机会的话，一定会介绍给大家的。敬请读者自行先玩玩看吧！

为了使肯尤塞之野心破灭的这趟旅程，才只是刚开始而已。请期待之后故事的展开。

## 古战场上的战斗

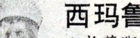
肯尤塞命令了部下，忍者战士武藏及跟随著他的两个人去将亚瑟王子一行人打倒。这三个人虽然遵循命令去和亚瑟他们战斗，但是肯尤塞却对漫长的战斗没耐心再等下去，而使用大火焰妖术，想把王子他们连同部下们一起烧死。虽然大家靠著西玛鲁的力量逃了出来，却进入了迷宫森林。

### 别理小角色了





### 与手下的对决

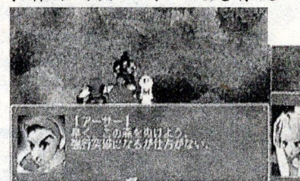


↑侍奉肯尤塞的武藏等人，挡在亚瑟等人的面前。如果不将这些人打倒，是到不了肯尤塞那的。太卑鄙了吧，肯尤塞!!

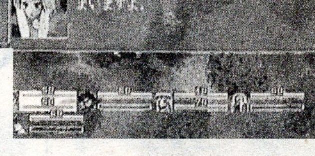
←肯尤塞是个就算牺牲了武藏等手下的人也要以强力的攻击咒语将亚瑟他们打倒的人。对东洋魔人而言，同伴就这么不重要吗？

## 走出迷宫森林!!

武藏以俘虏名义加入了王子的队伍，一边慢慢突破肯尤塞派遣的追兵所形成的包围网，一边寻找著迷宫森林的出口。当大家认为到达了森林的出口时，既是肯尤塞的亲信，也是武藏师父的琼萨，却挡在王子一行人的面前。在力量极为强大的琼萨面前，王子一行人也只有束手就擒的份了。



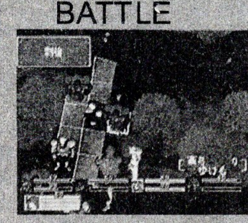
### 出口在那里？



### 挡在前方的敌人

↑→亚瑟一行人虽成功地逃了出来，却进入了迷宫森林。能走出这座森林吗？

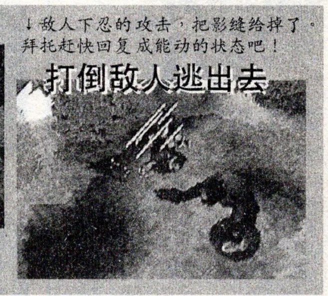
### BATTLE



↑利用从上面往下看的视点，掌握地图全体的状况。

↓敌人下忍的攻击，把影缝给掉了。拜托赶快回复成能动的状态吧！

### 打倒敌人逃出去





←终于发现迷宫森林的出口了。赶快逃出去吧……。

←正想喘口气时，眼前却出现了琼萨。他可是个强敌。

## 登场人物介绍

**艾丽莎**
→侍奉宫廷的僧侣。能使用多种魔法。

**西玛鲁**
↓长著狮子的头。和亚瑟同行，但目的身分均不明。

**黑库达卿**
←教育亚瑟的好老师。原是位军人，擅长弓前。

**武藏**
↑与肯尤塞一起从东方来的忍者战士。

**亚瑟**
↑故事的主角，是奎兹兰多女王国的王子。

**阿克比**
↑跟随武藏的异界住人(式神)。擅长弓及魔法。

**库罗亚夏**
↑跟随武藏，长著翅膀的式神。会用刀或其他特殊的术。



# 阳光战士

シャイニング ヴィズダム

## 公开游戏的世界观

这个游戏的舞台奥地冈城，是位于「阳光战士」的大舞台帕鲁美其亚大陆的北方。这是一块有山脉，有海做天然屏障来守护著，不受外界的干扰且非常和平的土地。但是，这片土地也是以前曾经和传说中的魔族有关系的巨人族英雄被4个精灵封印起来，而且极为危险的地方。有种说法只要解开这四个精灵的力量，并将力量赋予给在沈睡中的巨人，这时，封印就会被解开，巨人就会从沈眠中醒来。

这个游戏的故事，就是从大家都忘记了使破坏的巨人从睡眠中苏醒的关键就是4个精灵这件事开始的。因为精灵而能持和平的这个国家，出现了似乎会带来灾害且在暗中活跃的人物。没错，那就是企图使破坏巨人复活的人!!

就在这种情况下的某日，主角马鲁斯来到了这个城……。

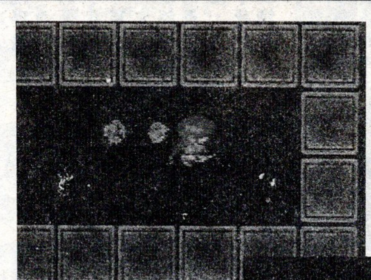


马鲁斯

←↑这就是本款游戏的主角。冒险正等著他…。

## 各种动作技巧使游戏内容更精采

主角马鲁斯若想快速奔跑，只能在什么都不装备的状态下进行。不过，依据所装备的特定物品，也可以做到各式各样的动作。比如说，和装备了剑之后，挥剑就会使敌人受伤一样，如果装备了「猴子的带树」的话，就会变成可以很轻易地就能爬到树上的状态。玩家要能善用这些动作，既可以用这些动作来打倒向主角逼近的怪兽们，又可以利用它们将谜题解开。顺便说明，因为动作用的物品每个人身上一次都只能装备一种，因此如何应眼前的情况将这些物品妥善分配使用是相当重要的。



### 冲啊冲啊往前冲啊

←连续按操纵钮的速度愈快主角跑的速度也愈快。不过，因为没有必要按钮按到像打鼓一样快，所以大可轻松地游戏。



### 加速也会发生这种事

→顺便一提，在加速到某种程度状态下，若遇到怪物的话，怪物会被弹开。把那些烦人的小角色全部弹开吧。

### 以滑翔技术来突破难关!!

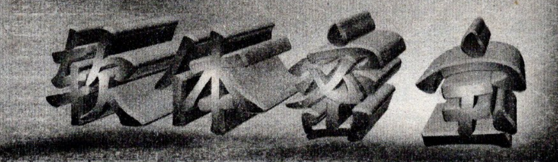




### 大爆发～

←一面踢开障碍物一面得意地卖弄在地面滑行技术的主角。他能否说「我的脚程最快了」还是个未知数呢。

| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★☆☆☆☆ |



# 介绍阻挡主角前进的部份难关与陷阱

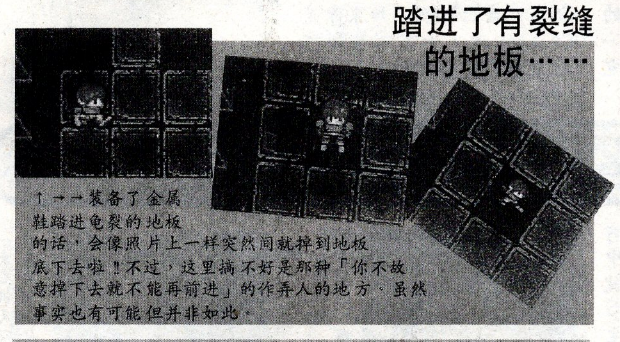
在这里，我们来以那些等待主角掉进去的陷阱为焦点看看。首先，是有裂缝的地板。在这里，如果将金属鞋从装备上卸下来的话，是不能走出这片地板的。当然，这只不过是最初的陷阱。接下来是针地带，在这里装备著金属鞋去踏地板的话，原本突出的针会缩进去，原缩著的针会突出来，要仔细看清后再前进。至于在传输带的房间中，一定要一直不断地按钮，以倍速行动使角色不要接触到宝箱怪物。这就要看动作的本领了。其他像是冰之壁，或是只要拿在手上一会儿就会爆炸的爆弹等等，有许许多多种类的陷阱这个游戏中。解谜的秘诀就在于要到处检查!!




←马鲁斯还睡得正香呢，住在一起奶奶就跑到他的床边把他给叫起来了。看起来他似乎还一副睡眼惺忪的样子呢。

→因为地板的一面变成了传输带，到处都配置了非常类似的传输带，所以这是个既恐布又困难的房间!!

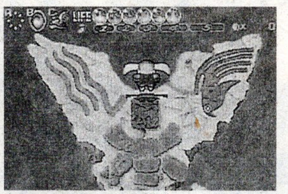
### 踏进了有裂缝的地板……



↑→→装备了金属鞋踏进龟裂的地板的话，会像照片上一样突然间就掉到地板底下去啦!!不过，这里搞不好是那种「你不故意掉下去就不能再前进」的作弄人的地方。虽然事实也有可能但并非如此。

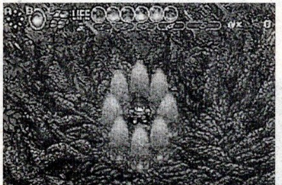
## 和中头目的作战场面大公开

所谓的和头目战斗，在ARPG中是绝对不可缺少的。当然，「阳光战士」这个游戏也不例外，制作得非常精巧，而且角色们以流畅动作战斗的头目战，光是想像就觉得够令人兴奋的了。看看在这里披露出来的照片应该多多少少可以传达一点那种气氛吧。总而言之，真的是很有魄力。还有，预定在头目战中会使用的一些背景，因为已经公开了，所公也配合著这些背景一起介绍。一定要来看看哦！



↑风之迷宫的地图。原本是预定要在这里打头目战的，可惜头目还没有公开。真希望赶快看到~!!

↓这个也是头目战使用的地图。在这里到底会展开什么形式的头目战呢？真令人期待。



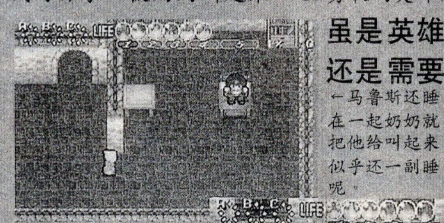
### 超迫力的感受！



←果然是这家伙跑到地面上来。它的这种突然出现的方式一定让玩家吓一大跳。

## 故事从主角的家开始

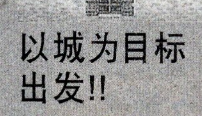
主角马鲁斯的家，是在奥地冈城的东边悄悄伫立的一户独栋屋。像平日一般，奶奶把还正在睡觉的马鲁斯给叫了起来。对，今天是马鲁斯去奥地冈城的日子，被奶奶叫起来后终于完全清醒了的马鲁斯，开始准备去奥地冈城的行李。继承了伟大英雄父亲的遗志而正在努力修行中的马鲁斯，能否获得国王的认同，变成一个真正勇敢的英雄呢？

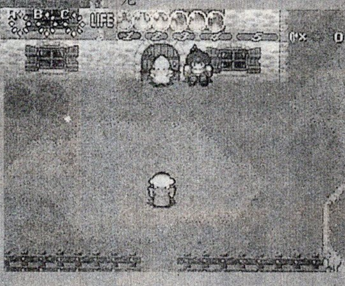


### 虽是英雄还是需要睡眠

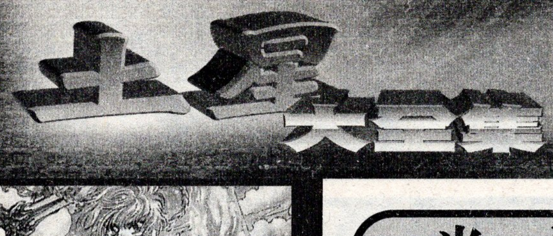
←马鲁斯还睡得正香呢，住在一起奶奶就跑到他的床边把他给叫起来了。看起来他似乎还一副睡眼惺忪的样子呢。

### 以城为目标出发!!





→主角终于要出发了!!奶奶站在门口目送著马鲁斯出门。踏上旅途的主角、能否顺利到达奥地冈城呢？那就看玩家的了。






# 魔法骑士

魔法骑士マジックナイト

## 光、海、风的大冒险开始了！

不管是漫画还是卡通均大受欢迎的「魔法骑士」，制作成了ARPG在SATURN中登场！在这个忠实地再现了原作魅力的游戏中，光、海、风三个人即将展开多彩多姿的冒险。

游戏的舞台，是一个被称做塞菲洛的异世界。玩家被赋予的使命，就是要从神官萨加德手中，将被抓去的艾梅罗德公主平安救出来。本游戏的故事，基上是以电视卡通为基础，不过也加入了一部分新创作的内容。另外，在本游戏中，也有著例如放入了相当多的动画，每个人物的声音都是由和电视卡通中相同配音员担当的等等，能令人感到相当兴奋的要素，一定能让玩家玩得乐不思蜀！另外还有许多只有在SATURN版上才能见到的新角色会出场哦。如果你是CLAMP迷，千万不要错过这么精采的游戏哦！



## 发挥各个角色特性的战斗

玩家所能操纵的，只有光、海、风三个人里面其中的一个。剩下的两个人，就是跟在玩家所选择的角色后面自由地行动。这3位主角，每个人有每个人自己拿手的攻击方法。因为也会出现若不利用各个角色的攻击特征就打不倒的敌人，所以要因应状况选择角色。




←虽然单纯，但是纯真而诚实武器是剑，擅用火系魔法。




←无心机又很坦率的少女。武器是光束，使用水系魔法。



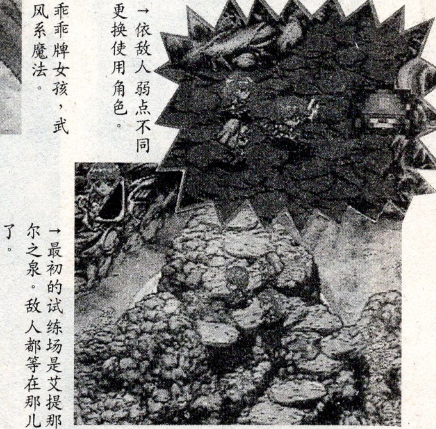

↑曾是古蛋夫弟子的阿尔西，如今也是光的敌人。打倒他们。

凤凰寺风

←笑容甜甜的乖乖牌女孩，武器是弓，使用风系魔法。

### 三个系统的魔法发动啦!!

→依敌人弱点不同更换使用角色。

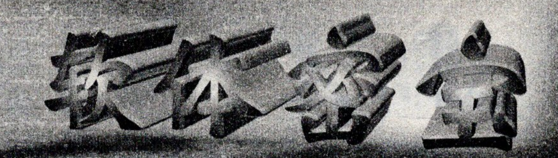


→最初的试练场是艾提尔之泉。敌人都等在那儿了。




↑漂亮地使用魔法成功击退敌人！

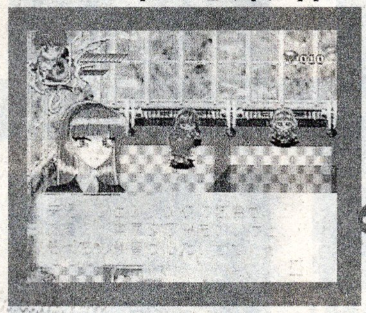
| 评价表 | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 音效 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 困难度 | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★★☆☆☆ |



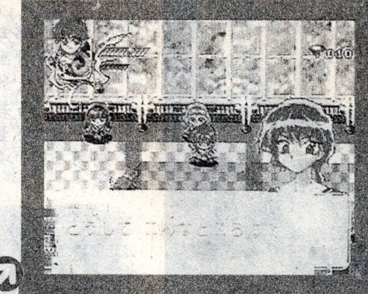

# 命运的相会是从东京铁塔开始的!!

## 魔法骑士 在此集结！

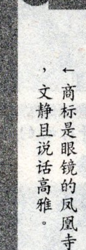
因为学校举办的校外教学，狮堂光来到了东京铁塔。当登上了展望台，就在那儿遇到了龙 海与凤凰寺风……。三个主角第一次见面的镜头，可以由玩家自己操作再现哦。在这个时点之前，不管是海还是风，都不会和不认识的光一起行动的。因为突发的骚动，三个人互相认识，而且还看到了不可思议的幻影。



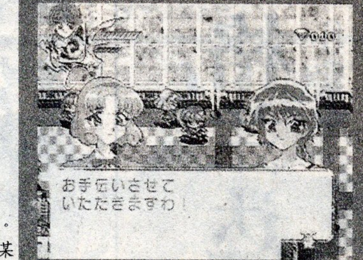
↑就读名校的龙咲海。光似乎没怎么注意她。



←突抚，光的爱犬闪光出现了。在尚未引起骚动前快抓到它！



←商标是眼镜的凤凰寺风，文静且说话高雅。




→帮光抓到小狗的是风。然后，三个人的视线向某处集中…。

→原本应该在东京铁塔上的这三个人，被召唤到另外一个世界去了！

## 将她们引向异世界 救出被捕的公主

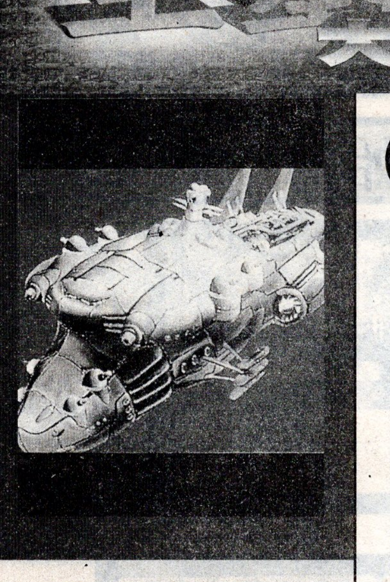
三个人在幻影中，看到了眼中带著泪水的小公主。因为恶神官而被幽禁的艾梅罗德小公主，向光她们寻求救援而传达讯息。而这三个人，因为这传过来的强烈讯息，一下子就被召唤过去了。然后，舞台就转到了异世界塞菲洛。从此光她们会遇到什么样的冒险故事呢？光想就觉得好兴奋！

事件 发生!!

## 附录 也看看片头画面吧！

这个游戏使用了和电视版相同的开头画面。不过因为上面没有打上制作群的名字，所以看起来画面更清爽CLAMP迷一定感动得痛哭流涕。

↑电视版的开头，喜欢的人一定要看。当然也会有主题曲哦！

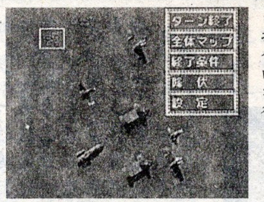


# 格兰达战役

GOTHA～イスマイリア战役～

## 重视战斗及故事双边发展的战略游戏

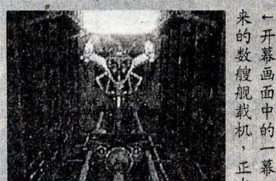
游戏以2D的地图画面及3D的移动画面方式展开。在地图画面中可确认全体地图及敌、我方部队的状态；而若把游标移至部队上切换至移动画面时，则可进行攻击、移动等动作。



←指令的实行。



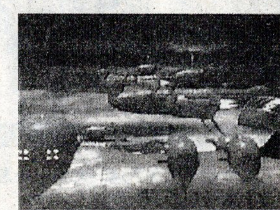
↑各剧情的一开始部份，会有角色的对话画面插入。




↑首先先把游标移动至想展开行动的部队上方。

↓一面把画面扩大，一面进行回转。

↑视点顺利地切换至3D的移动画面。接下来便开始行动。



↑有很有富视觉效果的画面。

## 幻想式气氛的GOTHA世界

距离人类往宇宙展开旅程，发现新天地已过九百年。这些年来随著人口的增加，有好几个都市国家兴起。之后，当这些国家之间的纷争激烈化时，出现了一位人物把原本散布各地的海盗重新组合，成立了一个强大的海盗集团，这个人的名字就叫做「阿拉古阿亚」。为了对抗这些海盗，各国于是又加强了彼此之间的连带关系。但之中也有一独自对抗海盗的勇士，他就是一席恩格。



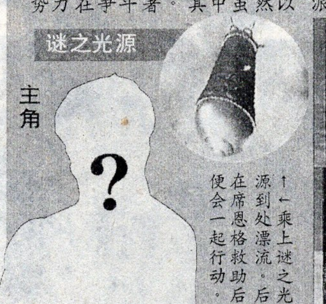
←开幕画面中的一幕。自航空母舰上发射出来的数艘舰载机，正在攻击巨大的战舰。

## 故事是以多重剧情方式展开

「格兰达战役」的特征之一，就是采取多重剧情、多重结局的设计。也就是说，当玩家完成一特定剧情时，依据玩家的选择或过关时的状况不同，剧情会有不同的变化。由于剧情和结局都分别设定了好几个种类，因此即使是玩第二次、第三次，只有选择稍有不同，就可玩到不同的剧情变化。这样子的系统设计，保证让你玩也玩不腻！

## 背负不同命运的登场角色

在「格兰达战役」的世界中，有独立势力、海盗集团、交易商人及佣兵等数个势力在争斗著。其中虽然以这些势力的指挥官、副官等为主要登场人物，但也会有许多不属于任何势力的中立派人物登场。




↑←乘上谜之光源到处漂流后，便会在席恩格救助后一起行动。

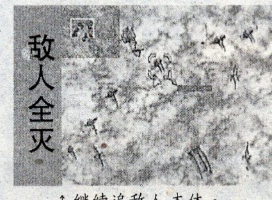


**席恩格**

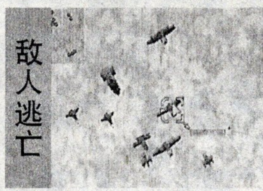
长久以来一直在追踪背叛了自己，并杀害了其妻的阿拉古阿亚。

**哈儿兹**

席恩格船长的副官。平常沉着冷静，是船长的好助手。



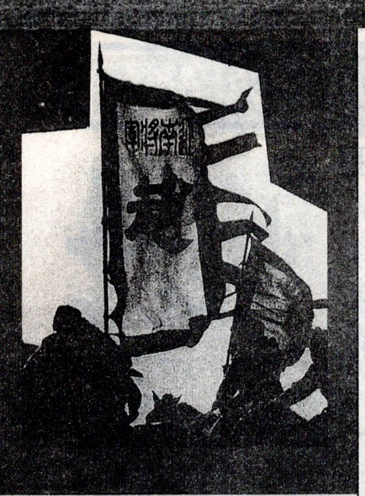

↑继续追敌人本体。




↑与增援部队展开战斗。

**评价表**

| | |
|---|---|
| 画　　面 | ★★★★☆ |
| 音　　效 | ★★★★☆ |
| 操 作 性 | ★★★★☆ |
| 困 难 度 | ★★★★★ |
| 保 存 度 | ★★★☆☆ |



三国志Ⅳ

# 三国志Ⅳ

## 掌握在战乱动荡中的霸权！

### 以统一中国为目标的三国志最新作

以「三国演义」这本长篇小说为基础，操摸武将来完成2～3世纪之中国统一的，就是此款游戏一「三国志」。玩家在游戏中是支配都市的君主，必须进行各式各样的「战略」来储备自己的战力。并且，还要跟其他的都市进行「战斗」，要是赢了，就可以扩大自己的领地。最终的目标，是要把中国全部都市纳入自己的支配下，这也是本游戏最主要的目的。IV中共有6个剧情可供选择，最多可进行8人对战。



↑画面中全都是武将可能拥有的特殊能力，在经过一番取舍之后，决定要纳入那些武将。

### 多彩多姿的演出画面

SATURN可用的色彩共有1600万色，比起其他的游戏来，色彩方面丰富太多了。在本游戏中，也当然地在构图方面下了很大的功夫。除了一般常见的以点所绘成的部份外，还有以剪接技术完成的写实映像及CG所制作出来的插图等。如此多样的演出画面，相信也只有在SATURN上才看的到。



实感映像

↑开幕时的画面。由于动作相当逼真，十分的有迫力。





CG

↑表示资料读取中的画面。构图也相当具艺术感。



卫星照片

↑中国全土的地图画面，是以卫星照片所拍摄成的。



插图

↑音乐模式的背景，是像电算机的按键一样的插图。

## 确实掌握武将们的所有特征

在「三国志IV」中将450多个具有丰富个性的武将登场，不论那一个都是具有智慧或拥有蛮力，各拥有自己不同于他人的能力。除了这些之外，还有24种精彩的特殊能力可使角色的个性突显出来。这些能力包括有〝外交能力〞、〝情报收集〞、〝计略〞等，如何将拥有这些能力的武将纳入旗下，又如何好好使他们能发挥长才，就是玩家的任务！

### 不仅有计谋，也有以力服人之技!!





↑这些种种的计略也是武将的特殊能力之一。随著使用的时机，有可能逆转整个战局。

天变
风变

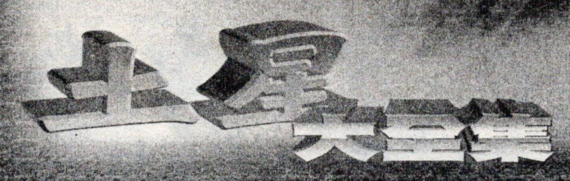
→进行风变改变风向后用火计。

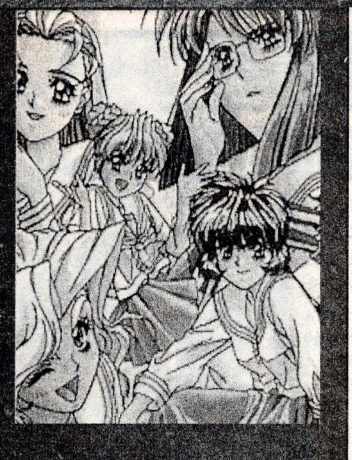
孫権様、
お待ち下さい
私に策がございます

主にするならば
曹操様とかねがね
思っておりました

→武将们的声音，能否传达给君主呢？

| 评价表 | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |





# 卒业Ⅱ

卒业Ⅱ ネオジェネレーション

## 要采行那一种指导方式呢？

在电脑版及其他机种上皆大受欢迎的「卒业Ⅱ」也将在SS上登场。此次在构图上比起其他机种多下了许多功夫，因此其画面的完成度将让所有的玩家惊叹。游戏以大家所熟悉的学校做为故事发展的舞台，不仅可让大家感觉很亲切，同时也很容易便能沉浸于游戏之中。在游戏里，你担任的是指导学生的老师，而接受指导的学生毫无例外全是问题学生。虽然可能会因一连串的麻烦对学生失望，但也会有快乐。

### 老师也打从心底希望能成为她们的伙伴



↑这些全都是在开幕的画面所使用的展示画面。学生的歌声流入背景音乐中，让人感到莫名的欣喜。



↑平常是感情相当好的同班同学。

## 3年B班的成员

能够成为女子学校的老师真幸运！但是学生们都很可爱则是更加的幸运!!正当你沾沾自喜之时，你的教师生活却突然走入了充满荆棘之路；你所指导的5个学生，全都是一些问题人物：成绩虽优秀，但却无协调性的石桥美佐子；反抗性胜过男人的尤冢沙绪里；嗜玩如命的好玩少女辛蒂樱井、天真烂漫的谷由利佳，再加上行为无法捉摸的安田舞奈。到毕业为止，能将她们调教成像样的淑女吗？

### 名由利佳



↑对于情感男人无法招架的她，是个难以应付的学生。其不良行为比起其他的学生来说还算可爱，具有开朗的个性，与大家相处愉快。

### 犬冢沙绪里



↑完全不想念书的犬冢，似乎对学习一点兴趣都没有。但是只要能引起她的兴趣，她就会很自动地的向所有事情挑战，是个充满干劲的人



↑不念书却跑去约会的辛蒂。决定叫她参加下周补习。

### 辛蒂樱井



↑辛蒂只喜欢跳有氧舞蹈，到处都可见到其魅力。由于她没有什么品味，因此常做出些乱十八糟的事。但是只要温柔以待，一定会改变…

### 安田舞奈

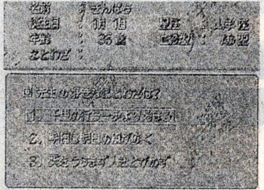
↑天生脆弱的美少女安田。但是她却会突然做出令人无法理解且激烈的动作，是班级中最大的问题儿。要理解她，是件很困难的事。

### 石桥美佐子



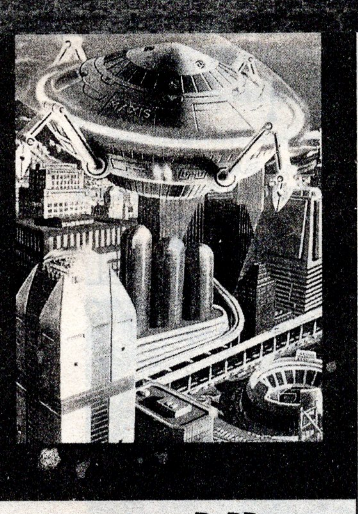
↑会自动自发念书的石桥。如果教学的水准低的话，会引发她的神经症。由于魅力低，常与附近的学生起冲突。也是个不好应付的学生。

### 老师(玩家)



↑这就是你所扮演的老师角色的设定画面。把名字、生日、年龄、血型及喜欢的谚语输入后便完成设定。教师之路，就从此展开了！

| 评价表 | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |

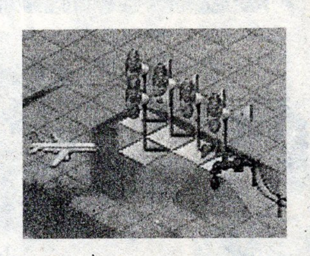


# 模拟城市2000

シムダティ2000

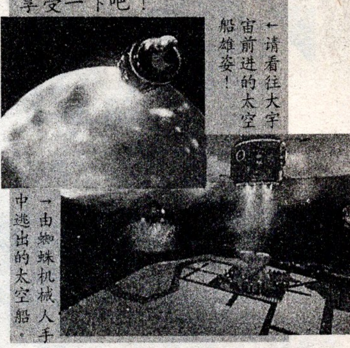
## 把我们的街道给繁荣起来！

全国的市长狂所引头盼望的SATURN版「模拟城市2000」终于满载著新功能登场了！由于本款游戏是依据电脑版原作所改编而成，因此除了许多地方仍保有原味外， 还利用了SATURN的特性使游戏在构图及系统上更上一层楼。比方说，随著年代的流逝会有大变化的建物构图及培增的游戏剧情。比起一般的移植游戏，本游戏的改良之处似乎要多很多，故「模拟城市2000」可说是原版游戏的完全更新版。另外，对于街道的成长速度方面，玩家可以把它加快。如此一来，就可以在毫无压力的情况下进行整个游戏。



### 将历史的流程凝缩起来的电影

在开幕画面时，可看到以电脑绘图(CG)所措绘出来的电影。看到往宇宙飞行而去的太空船，会让你在设计城市时更加有想像力。在游戏进行前，先享受一下吧！



←请看往大宇宙前进的太空船雄姿！

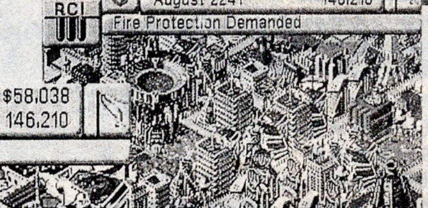
↑由蜘蛛机械人手中逃出的太空船。

### 街道可以三种视点来观察

在本游戏之中，共有3个视点可供选择：可看到街道全景的长视点，可了解建物细部的上方视点及中间视点三阶段变化。在游戏时，有时会需要观察街道全貌，有时则需要观察来往一辆辆汽车，故三种视点都会派上用场。

轰隆

→要了解街道的发展状况得使用长视点。如此可冷静地观察自己的街道。




轰隆

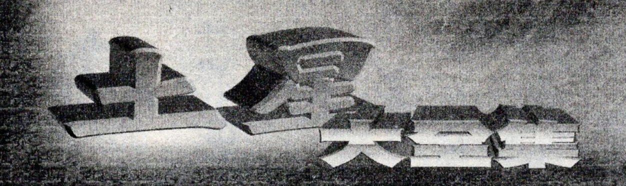



轰隆

←↑就像这样进行三阶段的视点变化。实际的街道制作，以上方视点来进行会比较方便。若进了一阵子街道成长了，再以长视点来掌握街道整体脉动。就这样配合展开来改变视点。

**评价表**

| | |
|---|---|
| 画　　面 | ★★★☆☆ |
| 音　　效 | ★★★★☆ |
| 操 作 性 | ★★★★☆ |
| 困 难 度 | ★★★★☆ |
| 保 存 度 | ★★★★☆ |

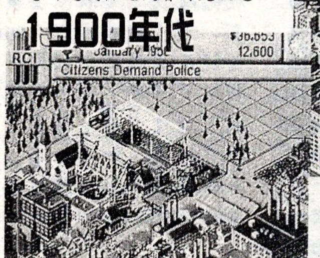


# 哇～救命!!市长的考验接连而来！

本游戏其中一项值得注意之处，就是建筑物会随著年代的推移有很大的变化。当在1900年代看到的都是近代前的建筑样式，2000年代则转变为现代风，到了2100年则只变成充满了高科技感觉的未来式建筑。从朴实可爱的1900年代建筑、到近未来的2100年代建筑，看著些建筑物改变风貌，可让人感觉到历史的转变。

↓1990年代街道的样子。中央的四角形建物为体育馆。如此令人值得怀念的建筑物也随著时光流逝…。

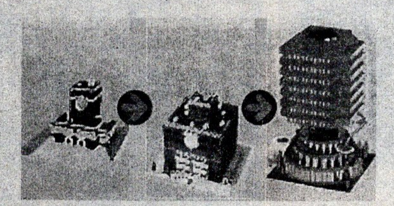
↓进入2100年后，建筑急速变化，处处可见后现代的建筑。连体育场也变成这种不可思议的模式。

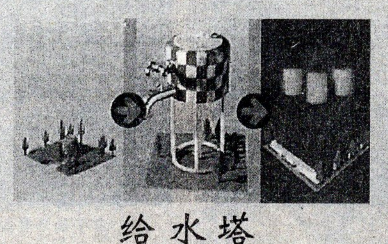



2000年代

↑进入21世纪后，建筑就变的较现代化了。街道的发展也会越来越大。

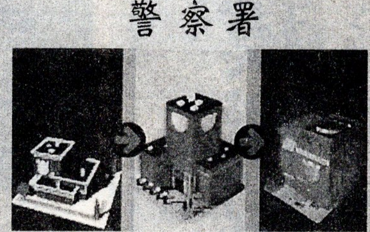
## 消防署





## 给水塔

## 警察署



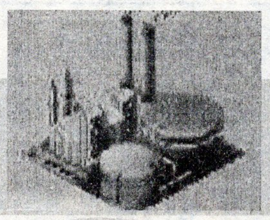
## 发电所

超过15种类的新剧情，绝对能让你感到满足。各剧情的进行都以巴塞隆纳、亚特兰大等实际上有的地方当做舞台，当然也有在日本进行者。

### 此处为重点所在

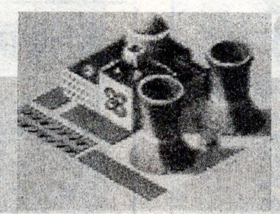
发电所有各式各样的种类。在1900年时只有3种类，但随著时间的经过会慢慢开发出新型的发电所。在这里要记住的是，几乎所有的发电所都有五十年的寿命。且依发电所的种类不同，电力的供给量也会有所不一样。

### 石油



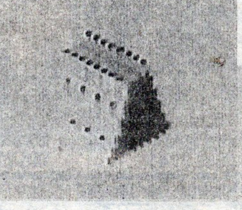
←一开始便可作成的发电所。虽可使用，但有使用年限且也会造成公害。要计画好在中途进行更新。

### 原子能



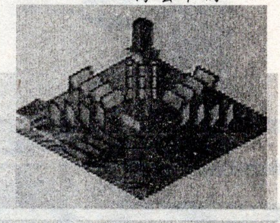
←无公害且成本低的发电所。但如果一不小心发生外泄。将会使周围土地都遭受污染而无法再使用。

### 水力



→不会引起公害，也无吾年的寿命限制。听起来虽好，但电力供给量相当小，且仅能设在瀑布上游。

### 太阳能



→利用自然的能源，无公害的发电所，但电力供给量会受天候影响。同类型尚有风力发电。

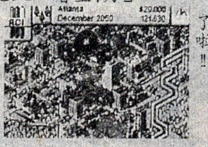
## 内容丰富




←新的剧情有这么多！做为舞台的街道也丰富。

### 宇宙人来袭

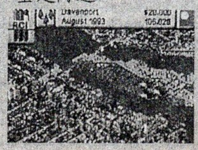
2050年的亚特兰大有飞碟来袭！你的任务是要把飞碟所引起的火灾扑灭，且在5年内把人口增至7万2。



←蜘蛛型机械人发生暴动！不得了啦!!

### 密西西比河泛滥

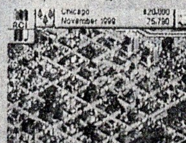
1993年时密西西比河大泛滥！必须在早期就将泛滥改善，且在5年后把人口提升至11万8仟，重建街道。



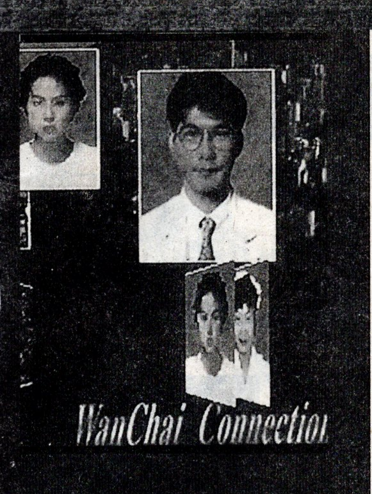
←河川的水甚至淹到墨西哥那边去了。

### 复兴公害都市

以公害问题日趋严重的芝加哥为舞台。你的课题是解决这些公害！并在10年之内把工业地带人口增加。



←袅袅上升的烟，是从工厂排出来的。




# 香江历险记

湾仔ワンチャイ・コレクツョン

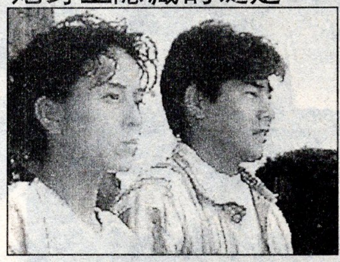
## 故事在国际都市香港展开

这是个每天都有数量极大的观光客去的公园。在这个观光圣地，有天早上却发现了一位全 被绑在麻袋中的女性(杉木彩)。她虽然幸运地逃过了死劫，但却完全没有事件发生前的记忆。

香港警察中一等一的刑警麦可李(布川敏和)，受了上司刑事部长(原田大二郎)的命令，对这个杀人未遂事件展开了搜查的工作。

麦可和那名女子二人，企图以失去的记忆片断寻求出事情的真相，来到了香港街上。但是，就像在嘲笑这个丧失记忆却仍快乐的女子般，谜上加谜地将此二人卷入了更复杂的事件中……。

### 她身上隐藏的谜是？



→主角麦可刑警，也就是玩家在这个游戏中的分身。

## 「香江历险记」的注目点

### 视野景观

依据故事展开时感情的变化，或重要线索的发现地点等，视野景观均能将当时的气氛完整地传达给玩家。使如同观赏电视连续剧般的美丽画面长时间放映，也只有次世代主机才做得到。顺带一提，在视野景观中拍摄了相当多数的香港的观光胜地，如果把这款游戏当成是香港旅游指南来看，也是挺有趣的哦。



### 照片画面品质可与电视比拟

→很可惜书上听不到声音，但实际去玩的话，他们是会讲话的。

### 出场人物会说话

本游戏中像是探听消息或同别人话等等这些需要说话的场面，所有的登场人物都会以丰富的感情来讲话的。因为透对方的说话方式都会是搜查的暗示，所以更能增加玩游戏时的临场感。

### 全部都是ＣＧ动画

需要在现场搜查证据时，是可以在全部以电脑绘图的室内到处移动的。当欲搜查证据而需要在房间的各个角落做仔细观察时，配合了现家视点的移动，电脑绘图也会有相当流畅的变化。




| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |

湾仔 WanChai Connection




# 真说梦见馆

真说·梦见馆

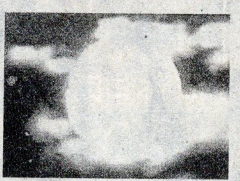
## 欢迎来到真说梦见馆

Mega-CD名作软体「梦见馆物语」的第二弹「真说梦见馆」，将ＳＳ主机的性能发挥得淋漓尽致，在内容品质上大幅提升。这次的舞台和前作一样是「梦见馆，当然，因为这是ＳＳ的软体，影像之美是十分优秀的，玩家会觉得好像在真的西式建筑中走动，非常布临场感。

只要一到满月之夜，断崖绝壁上就会出现一幢老旧的西式房屋即「梦见馆」。有一天在这个馆中，发生了某个事件，而且因为这个事件，梦见馆本身也陷入了可能因此而消失的危机。

本游戏中玩家将成为主角阿纯，与同伴麦克一起在这个馆中展开调查，与馆中住户取得联络，为解决事件而追求真相。

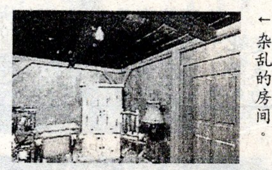
在这梦见馆之中，到底隐藏了什么不为人知的秘密…这个馆会因此而消失吗？事情愈来愈复杂了……。

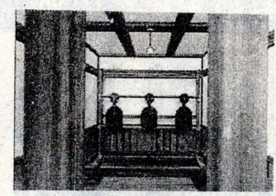

←今晚是满月。满月一到，梦见馆就会出现。

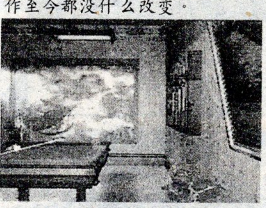

→往梦见馆的门现在开了。

## 搜寻房间以找出事件线索！

为找出事件的线索，玩家必须确实地搜查每一个房间，并从住户那儿收集到情报。这里的房间都建得相当有个性，由此可看出各住户的性格。也可看到前作亦出现的房间。

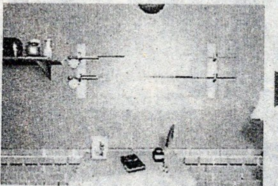

←杂乱的房间。

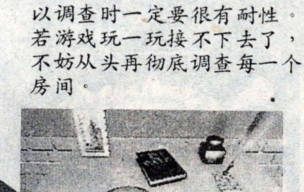

↑漂散异样气氛的房间。要不要顺便练习射击呀？

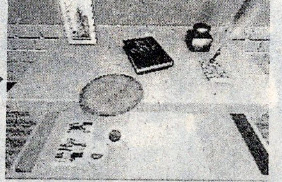

↓设置了撞球台的房间。从前作至今都没什么改变。

## 调查觉得奇怪的地方

如果只有从馆中住户得来的情报就想解决这个事件的话，其证据是不够充分的。为了寻求新的线索，在所有的房间做详细搜查是必要的。如果在房间中发现了觉得奇怪的地方，可以朝著那个方向按十字钮看看，画面的焦距会跟著调近，就可以调查那个地方了。因为在令人意外的地方有可能会藏著能成为线索的重要道具，所以调查时一定要很有耐性。若游戏玩一玩接不下去了，不妨从头再彻底调查每一个房间。


↑前面可看到桌子。是否有线索在里头要详细调查。

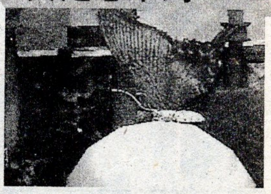



↑在抽屉中发现了金币。这以后一定派得上用场。

## 馆中不可思议的居民们

在本游戏中出场的主要人物，包含主角在内共九个人。居民每个人有每个人的个性，既住着小孩子，也住着老人。大家都是为了某种理由而无法在俗世中生存，因而变成了蝴蝶，沈浸于回忆或愿望中，永远追逐着梦想。

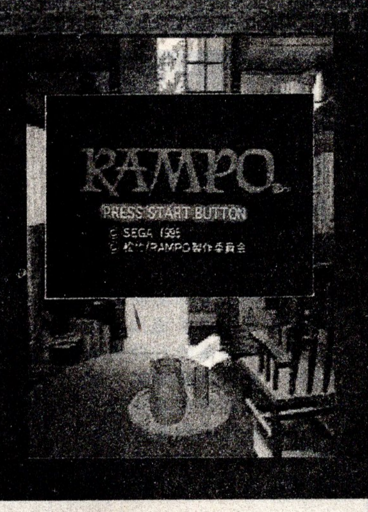
### 真是想不到…！


↑居民本来的面目是蝴蝶。

## 随着回答不同剧情也会变化

「真说梦见馆」中最大的卖点，就是「感情溶入系统」。也就是说，依据和对方对话时的回答「是」、「不是」、不回答及走掉不理人等等的反应，玩家的性格也会随著变化。因为是以主角的性格为基础使剧情产生变化，所以玩的时候不妨可以尝试各种不同的剧情。

| 评价表 | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |

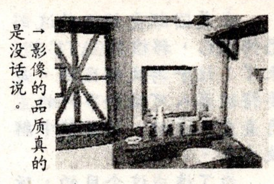



RAMPO

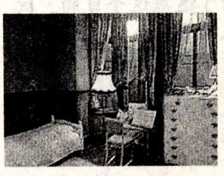
# RAMPO

## 照片与CG融合的真实影像

这个游戏的依据松竹、SEGA的共同计画研发出来的创造性AVG。将照片放入游戏中，再与电脑动画结合，使呈现出了美丽的画面。另外本游戏中还加上了只有拍电影才使用的特殊处理及演出效果。虽然这个游戏名字叫做「RAMPO」，但是因为江户川乱步大多数的作品在本游戏中只当成副剧本使用，所以可以期待和电影有完全不同的内容。



→影像的品质真的是没话说。

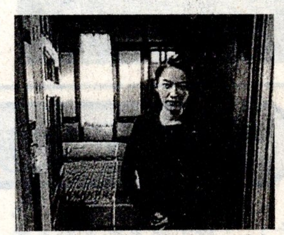


←这是由照片及CG混合而成的。

## 以感情融入系统展开脚本

在「真说梦见馆」中第一次使用的感情融入系统，在「RAMPO」这个游戏中也采用了。这个系统就是指依据主角回答对方的问题，选择肯定、否定、不回答、给对方看道具等等指令的不同，来推动故事的进行和发展。因为回答不同剧本也会产生变化，故亦采用了多重结局。

↑能否猜测到对方想法是很重要的。回答前要先慎重考虑。



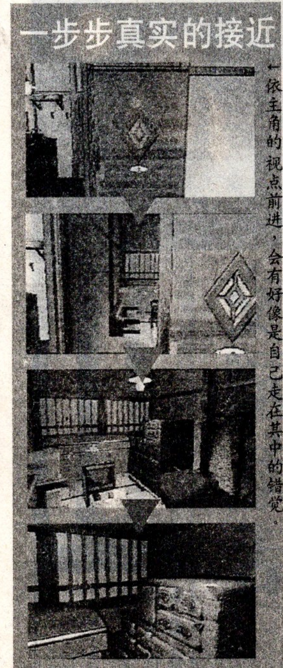
↑面带忧容的静子。有什么事让她这么烦恼呢？

## 操作系统朝简单化发展

本游戏的操作方式是采用了「梦见馆物语」、「真说梦见馆」的系统。前进的方向以十字钮控制，如果主角向右移动，整个背景也会随著回转是其特征。如果找好了想要调查的地方，就朝著那个方向按十字钮即可，这一点和「梦见馆」是相同的。为了发现事件的线索，调查的时候要非常的有耐性。

↑调查时能将该地点焦距调近。仔细搜索房间各个角落。

## 一步步真实的接近



←依主角的视点前进，会有好像是自己走在其中的错觉。

## 登场角色皆为实际人物

本游戏中所有出场的人物采自实摄照片。人物的动作或表情的变化，也都是使用那些专供游戏用的照片。声音当然也都是收录本人的声音。除了在这里介绍的人物之外，在电影中也有出现的静子、阿势、千石，还有在浅草经营百货店或贩卖香烟的商店主人，珠宝店员等多数人物均有出场。

→人物行动也相当流畅。

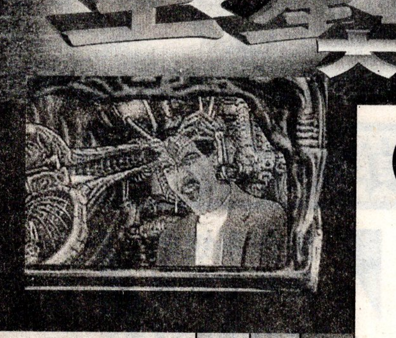





←喜欢写奇特世界的作家，由竹中直人饰演。

### 评价表

| 项目 | 评价 |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |



# 点暗之蛊

ダークシード

## 令人毛发直竖的恶梦世界!!

在美国颇受好评的这部恐怖AVG，移植到SATU RN来了！这个游戏的目的，是要将被卷入可怕的事件的主角麦克·道林，从恶梦中解放出来。

为了达成这个目的，玩家要成为麦克，以便解开各式各样的谜。现在，玩家就赶快展开行动，在经历无数次的失败之后，早日解开恶梦之谜！

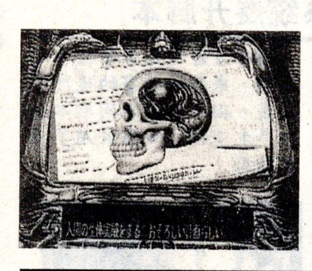


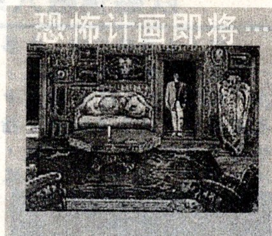

←真实的影像，更加带动了故事的气氛。

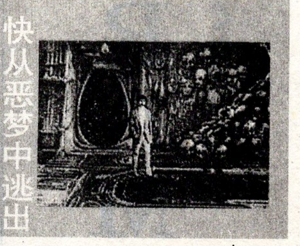
→英文旁白配上日文字幕，使原作气氛再现。

### 恐怖的体验在等待著你要用心行动

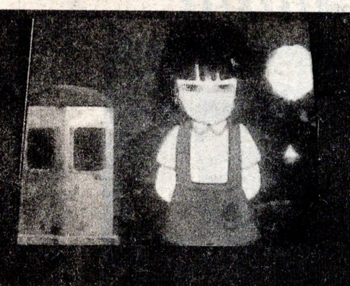
逃出恶梦的时间总共只有三天。为了逃出恶梦，节省不必要的行动是必要的。到了最高潮时，会变成麦克好像是在与现实世界有关连的超越时空的世界中冒险。行动时要先考虑这两个世界的连接。






| 评价表 | |
|---|---|
| 游戏度： | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度： | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性： | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 音　效： | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 画　面： | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |



# 校园鬼话

学校のコワイラわさ花子さんがきた

## 花子发威了！快打倒恶灵!!

受许多玩家喜爱的「花子」，终于在电玩主机上登场了，而且还是在PLAY STATIO N及SATURN两大次世主机中登场呢。电动迷最关心的游戏系统，是采用目前最流行的互动电影，也就是说，玩家一面操作画面上的游标，一面解开各式各样的谜。

和在电视上放映，收视率颇高的「花子」相比，游戏剧本是充实了许多。在此介绍其中的一部分。

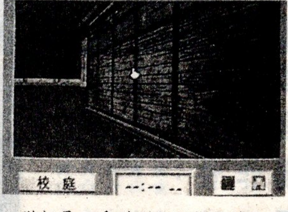
广志、真美、信也组成的友情三人组，总是对散播在学校中的花子的传闻很有兴趣。最后他们知道了郊外工厂中有一个可以叫出花子的古老电话亭。有一天，三个人因为好奇心太强烈，就在那个电话上不断地拨著「0」这个号码。但是，没想到出现的却是企图征服世界的恶灵一族。

### 过不久你也可以见到花子哦!!



↑红色裙子及黄色衬衫的装扮，是花子的注册商标。

→为让恶灵大使摔破的「封印之镜」回复原状展开解谜行动！




↑游标是以手的形状做指示的。

| 评价表 | |
|---|---|
| 游戏度： | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度： | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性： | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 音　效： | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 画　面： | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |

# 恐怖的学校中已空无一人!!

学校の怪谈

## 学校怪谈

曾经在东宝上映过，票房卖座极佳的电影「学校怪谈」，将以连背脊都会凉掉的冒险游戏登场。这个故事的舞台是小学的校舍，游戏内容是姐姐亚树不但要救出行踪不明的妹妹，还要想办法从这个封闭的校舍中逃脱出来。在电影画面连续拍摄的镜头，会让玩家觉得自己好像也进入了电影之中，影像更是非常真实而精致。

当在旧教室或险暗的走廊中搜索时，会让年长的玩家觉得时光好像倒流，回到了童年一般，可说是游戏的特色之一。这个游戏预计将成为今夏最大的话题！

### 理化教室



↑亚树和他的伙伴一起在恐怖的学校中冒险，首先来到理化教室，这里是一个重要的地点，好好搜索吧。

在理化教室，会出现会动的人体模型从角落突然袭击等突发事件。如果一直挨打又逃不掉，画面右侧的勇气之火会变小。当它全部消失游戏也结束了。但利用在游戏中发现的道具可以使火焰回复。

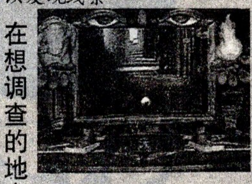
将太：「说不定能在理化教室找到线索」

为了寻找妹妹美夏的下落，亚树潜进了校舍中，故事便是由此开始的。首先可以先调查美夏曾走过的走廊。利用游标来调查画面中觉得古怪的地方，可能可以发现线索。



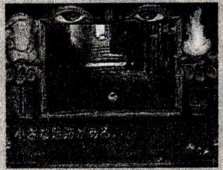
亚树：「美夏你究竟在那？」

在想调查的地方按钮



→发现了好像是美夏的足迹。线索就是这样慢慢挖出来的。因为有同伴们一起帮忙一起努力，一定能顺利逃出！

←觉得奇怪的地方要彻底调查。曾调查过的地方可以再调查几次。如果没有全部调查完毕是不能往其他地方移动的，这点要特别注意。



发现线索了!!

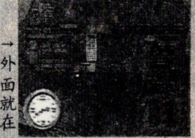
### 破碎的埴轮掌握了关键!?



↑似乎将埴轮的碎片收集完整，就可以从这个学校逃出去。

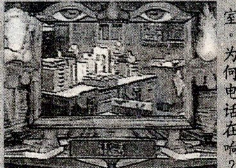
### 校舍全体图

**1F**



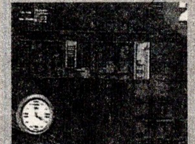
→外面就在眼前却出不去，真烦。

**教师休息室**



←不可能有人的休息室，为何电话在响？

**2F**



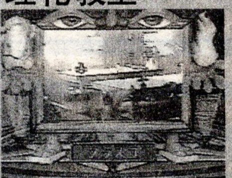
←在这一楼层藏有许多秘密。

**厕所**



↑第二章从此开始，埴轮的碎片在那？

**理化教室**



←这里不愧是学校中最恐怖的地方。

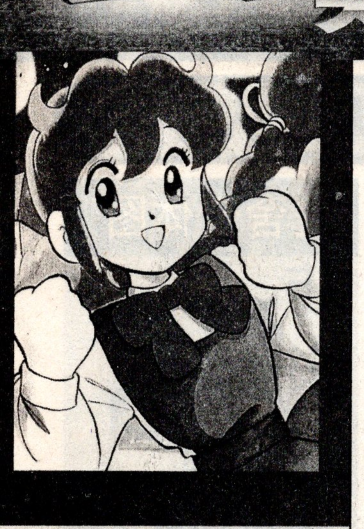
**家政教室**



←虽不会有针飞来，却要留意黑板。

### 评价表

| 项目 | 评价 |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★ |
| 音效 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ★★★★☆ |
| 困难度 | ★★★☆☆ |
| 保存度 | ★★★☆☆ |



# 俏姑娘

ゆみみみっくすREMIX

## 欢迎来到「俏姑娘」的世界！

在’93年以Mega-CD发售的ＡＶＧ「俏姑娘」，终于移植到SATURN上了。内容虽然和Mega-CD几乎完全相同，不过因为读取时间等等有做相当的改良，玩起来一定觉得更轻松简单。还有，在SATURN上第一次接触「俏姑娘」的人，一定会喜欢其动画演出的。

### 一派祥和的感觉



↑作品从头到尾都带著一种祥和的感觉。死硬派的各位仁兄们，请你们务必要玩这个游戏一次。

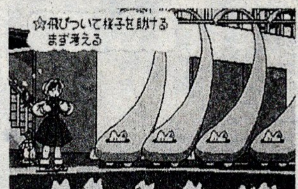
### 分歧的故事

因为这个游戏有著强烈的数位漫画的意味，所以若认为故事有一个主线的话那就错了。根据玩家的选择，故事会渐渐产生分歧。



### 漫画的世界

这款游戏的漫画原著，竹本泉，相信喜爱竹本泉的人都知道他这部作品。游戏中完全保留原作漫画风格，配音上亦下了极大的功夫。



### 7000张动画

这就是其他的动画游戏比不上「俏姑娘」的理由了。因为使用了7000片动画，画面看起来才能看起来如此顺畅!!



## 发生了奇怪的事件……

以主角弓美为中心，快乐的故事内容也是这个游戏的魅力之一。在此摘要一部分给读者欣赏。快乐的气氛传达给你了吗？



↑一早起床就优柔寡断的弓美。哎呀，不就开始出事的那天吗……。



↑为什么没事走路就会跌倒，要开始走霉运了吗…？

什什什……么!?

←飘浮在空中的洞穴中，有一双眼睛看著这里。这玩意儿到底是什么呀!!

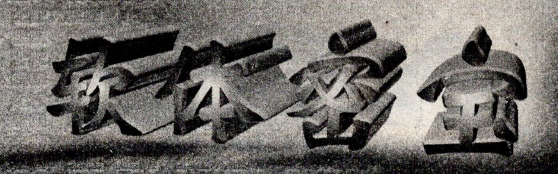
我不爱你 我不爱你呀

→也有恋爱喜剧…但双方都是女生。哇！

这个建筑物 是什么!?

←体育馆不知何时多了这建筑物。有不好的预感。

| 评价表 | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |




D の食卓

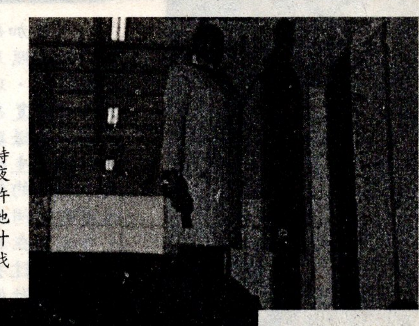
# D之食卓

## 战栗的恐怖向你不断地袭来

在3DO版中相当受到欢迎的「D之食卓」，终于移植到SATURN来了。玩家可以好好体检全部电脑绘图，及超魄力音效制作而成的真实恐怖感。而且，因为影像全部是以主角的视点看出，所以可以让玩家享受到好像是自己在冒险时的临场感。另外，镜头也可以切换成从远处眺望主角的这种视点，亦可使玩家享受到好像在看电影的感觉。

在本游戏中玩家将成为主角「萝拉」，向父亲突然性格大变之谜挑战。在故事进行当中，会发生各式各样的事件，逼迫玩家不得不做选择的场面。这是相当重要的一点，因为其后故事的展开，会依据玩家所选择行动的不同而有改变。此外因选择结果的变化，故事不限于只往单一路线发展，如此带给玩家一连串的紧迫感。而这个游戏有时间的限制，如果玩家行动太过缓慢会找不到最终结局的，因此常常有可能会出现「瞬间下果断的决定是必要的」这种情况。各位玩家，你们能够在有限的时间之，内解开「D」的谜题，使故事完美落幕呢？

### 变身成杀人魔的利克特



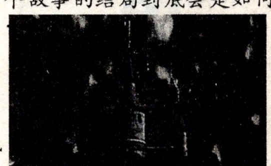
→医院院长利克特·哈利斯在一深夜突然举枪杀了许许多多的病患。在他身上到底发生了什么事…必需赶快找出原因！

### 赶快到父亲身边

←我们也不是不知道萝拉著急的心情，不过……最重要的还是要能冷静行动，没有时间让你慌乱，必须随时保持一颗镇静的心！

## 故事内容的简单说明

1997年的洛杉矶，在郊区的综合医院中发生了大量杀人事件，而犯人是该院院长利克特·哈利斯。到目前为止都还有相当多数的病患当做人质被关在医院里。在旧金山念大学的利克特的独生女萝拉·哈利斯，在知道父亲的异常状况之后，立刻驾跑车赶回洛杉矶的医院，并独自一人潜入惨剧的舞台－－医院。但是，萝拉真能解父亲性格大变之谜吗？这个故事的结局到底会是如何



→故事就是从综合医院突然变成了异样的恐怖鬼屋开始。

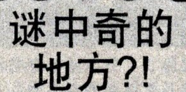
### 这幅恐怖画像是…？

↑可说是相当奇怪的一幅女子画像。这幅到底有什么意义存在，或有什么其他的秘密……。

### 这些装饰物的用意是？

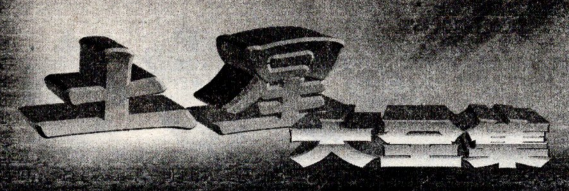
↑出现鹿、羊、马、兔四种装饰物。这难道是和父亲有关的暗号吗？到底该怎么办好呢？

### 在抽屉里有什么东西…？




评价表

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |





# 芝加哥杀人事件

ブルー シカゴ ブルーズ

## 解开连续杀人事件之谜!!

「芝加哥杀人事件」是款使用摄影照片制作而成的标准冒险游戏。玩家的使命，是要掌扫错综复杂的人际关系，以便过滤出嫌疑犯，才能解决在芝加哥发生的连续杀人事件。这个游戏的特点之一，就是游戏是有时间概念的。也就是说，当主角在移动或打探消息时，时间会过去。所以，要如何在最短的时间内有效率地收集到关于该事件的情报，是最大的重点。另外，依据玩家选择的指令故事会发生微妙的变化，如果判断错误游戏就会立刻结束。在短短四天的时间内，是否能解决这个事件？

### 在天象仪前面的第一次杀人



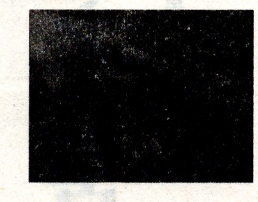
→这个事件的被害者之一，安茜·哈特。她先被刀子刺中背部，再被凯撒琳的枪射杀。身著红色洋装，尸体在天象仪前面被发现。

### 伪装成自杀的第二次杀人

←同样的天象仪前面被杀害凯撒琳·怀特刑警。因为从她的背包中找到杀害安茜·哈特的刀子及毒品，因此怀疑是她杀了安茜。

## 故事背景

事情是发生在1993年11月10日的早晨。位于芝加哥郊外的天象仪前面，发现了十七岁的高中生－安茜·哈特的尸体。而在翌日，在同一个地点又再度发现了目前正应该在休假中的刑警凯撒琳·怀特的尸体…。在她的背包中发现了刀子及毒品。这个事件看起来好像是凯撒琳先杀害了安茜，然后再自杀，但是其中却留下了许多疑点。为了这件事，自由城警署派遣了J·B·哈洛得到芝加哥来调查。

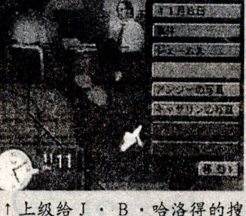


### 疑云重重的离奇命案…！






↓芝加哥市景的影像。相当地具有临场感。

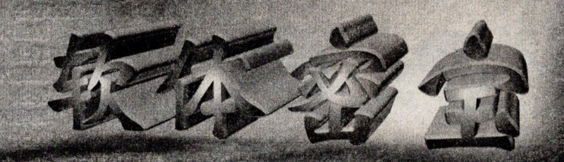


↑上级给J·B·哈洛得的搜查期间只有短短的四天而已。

### 恐怖杀人片段

### 评价表

| 项目 | 评价 |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★ ★★☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★☆ ☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★☆ ☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★☆ ☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★☆ ☆☆☆☆☆ |



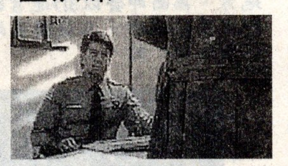
# 名侦探J・B・哈洛得的搜查开始了!!

在此说明一下搜查的过程。一天是早上还待在饭店里的时候开始的。出门后首先要去芝加哥警局，和同伴罗森会合。然后，乘坐罗森开的车子行动，并去收集和事件相关的情报。收集情报时要注意的是，因为若是非适当时机去就听不到情报，也有因同一理由而进不去的地方，所以要小心，别有任何遗漏。如果晚上六点以前都和罗森在一起行动的话，还可以回芝加哥警局去归纳收集到的情报，若有证物还可以交给鉴识课。和罗森分开之后也可以自己单独去调查事件。搜查完毕了的话，就可回饭店为明天做准备。

## 芝加哥警局

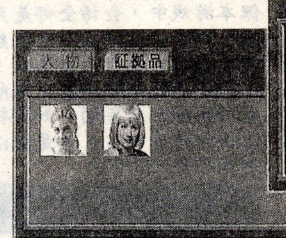
芝加哥警局本部，是可以检阅与事件有关的资料，并可以调查证物的地方。有关于被害者及其所遗留物品的情报，是可以在芝加哥警局的电脑查到的。如果把找到的证物交给鉴识课，隔天利用电脑就可以知道状况。

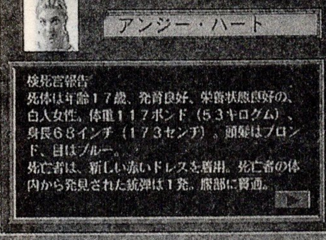
### 鉴识课



↑白天调查时找到的证物，当日一定要送到鉴识课去。

### 电脑




↑←可以看到被害者的尸体发现时的状况等等资料。

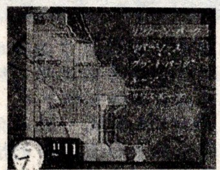
### 亦可调查证物来源




←→可看到鉴识课鉴定与这事件有关证物的资料。

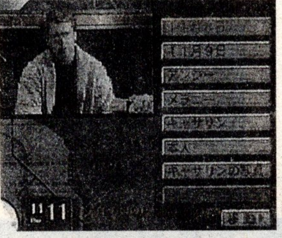
## 移动

在游戏刚开始的阶段，能去的地方只有发现两人尸体的天象仪前面，或安茜的家中等等一共七个地方。首先，最好先前往被害者的家中搜集或调查证据。然后，基于搜查时所获得的情报，可以去的地方会渐渐增多。



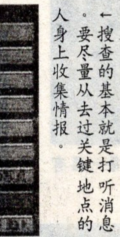
←去调查被害人安茜的家并登门拜访。

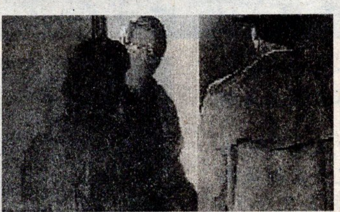
### 打听线索



←搜查的基本就是打听消息。要尽量从去过关键地点的人身上收集情报。

### 离奇事件

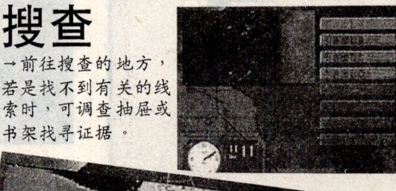




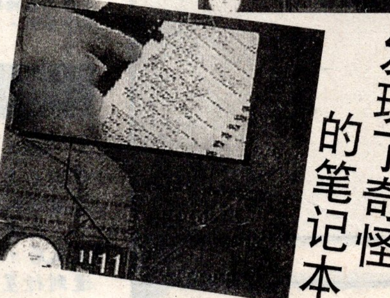
→打听消息之中可能会发生意外，并有与事件有关的人物出场。

### 搜查

→前往搜查的地方，若是找不到有关的线索时，可调查抽屉或书架找寻证据。



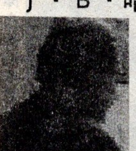
### 发现了奇怪的笔记本



## J・B・与其他登场人物

在这里，包括主角J・B・哈洛得，一共介六个角色。而除了这些角色之外，进行搜查时会遇到其他各式各样的人物，主角J・B亦可从他们身上看到人类复杂的心理。

### J・B・哈洛得(32)



自由城警署杀人课的警察。他的同事兼未婚妻凯撒琳・怀特，被杀害了。

### 安茜・哈特(17)

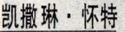


被刀子及枪杀害的高中生。当她的尸体被发现时，身上穿著有B・R公司商标的衣服。

### 戴得・罗森

芝加哥警局杀人课的警察。他和J・B・联手一起调查这次的事件。是个不错的人。

### 凯撒琳・怀特



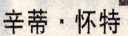


自由城警署的警察。在休假中被杀害，从她的行李中却发现了杀安茜的凶器。

### 布莱斯・立奇

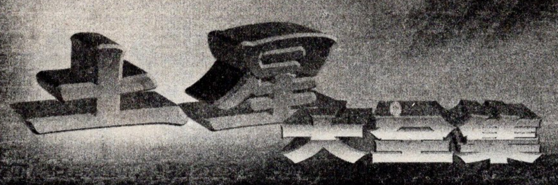
设计师事务所，BR公司董事长。事件发生当夜，他似乎曾经和安茜见过面……。

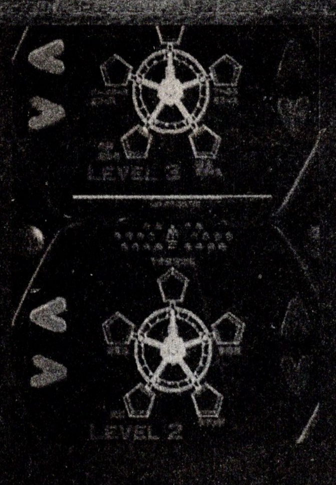
### 辛蒂・怀特





凯撒琳的表姐，是精神科医师。凯撒琳常因为和J・B・结婚的事情找她商量。





# 恶梦之门

カルタムゲート～恶梦の序章～

| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★ |
| 音　效 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ★★★☆☆ |
| 困难度 | ★★★★☆ |
| 保存度 | ★★★☆☆ |

## 依声音、指示进行的AVG

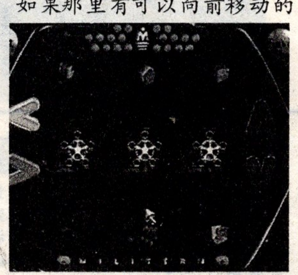
到目前为止大多数的AVG，都是看著画面中显示出对话内容来进行游戏的，但本游戏中，会话全部是声音，而非以文字表示。虽然偶尔会以文字表示出选项，但那是为让玩家选择主角所要讲的话而准备的。如果将想讲的话选好了，还是会以声音再说一次的。



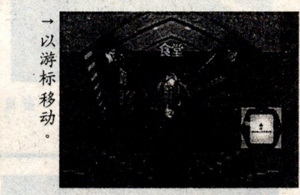
↑昼面中央脸的部分是录影带影像，故动作流畅，说话流利。

## 在基地中的移动是3D形式

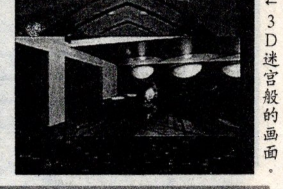
被转送到行星基地的主角，为了收集到情报，必需要在那个基地里面到处移动。在基地中想要移动，就只要控制画面上的游标即可。如果那里有可以向前移动的地方，画面即会以3D迷宫的形式开始移动。三层楼基地范围是很广的。



↑由三层楼构成的基地。每一层有五个房间。



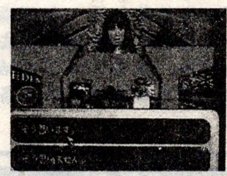
→以游标移动。

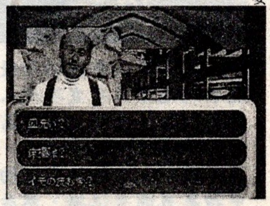


←3D迷宫般的画面。

## 慎重选择游戏中出现的选项

偶尔出现的要玩家选择的事项，会有二至三个的选项呈现在画面上。选择前如果没有经过慎重考虑的话，玩到后面就有可能出现「啊，早知道之前就不要那样选」的后悔情况。在游戏刚开始时选得马虎一点是没什么关系，但游戏开始后还是好好考虑之后再做回答。因地球存亡是靠你回答的方式决定的。所以请慎重。





←选择主角接下来要讲的话。

## 赋予玩家的任务是？

开头画面一终了，就会移到主角（玩家）在床上醒过来的镜头。

主角加入了凤凰部队的军队后，即确定要立刻被派遣到行星「AJ3905」来；但是这里是个什么样的地方…主角是用什么方法到这里来的？却都是谜。总之得先参加简报室举行的会议。



←在射击练习中打瞌睡被长官发现可不妙哦。





→说明伊甸计画的智慧型机器人。

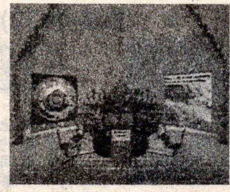


←VR系统会在眼前直接投影资料。

## 试试采用VR系统的实战演习！

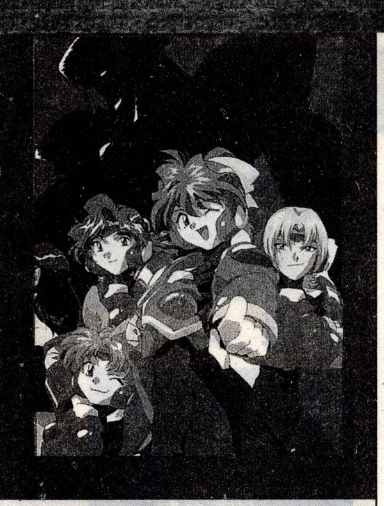
在会议中接受了森德斯上校所给予任务的说明，然后就可以去实际训练了。

所谓VR系统，就是依据雷达所给予位置等等的情报，再加上预先输入至电脑中的图像资料，将此二者予以影像化。当凶恶的昆虫型生物的实像出现在眼前，就可以避免过于惊吓而无法主动攻击的状况。



←利用VR系统演练实际作战的突发状况。

被派遣来到谜之行星AJ 3905



# 美少女格斗

メタルファイター—MIKU

## 这就是真实战斗模式!!

真实战斗模式就是以即时进行的模拟战斗。为对应发生的状况，而做出正确判断的指令登录相当重要。

### 穷途末路时以连打逃出!!

胜败的决定有数三下即输、放弃及数十下K·O等等，可由玩家自行选择。当美久一直处在下风时候，可以快速按方向钮及LR钮，以倒下或关节技等等从败战中逃出。最忌讳的就是过于大意。

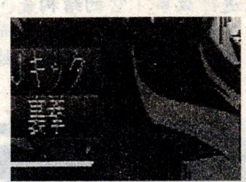
→受了重伤而倒下。赶快让她复活。

### 登录攻击最多四种！

比赛的进行，一开始要先将自己及对方的绝技指令登录好，电脑评估状况后由获得「攻击权」的一方先进攻。然后重复这些步骤进行比赛。指令最多一次可登录四种。依据技的种类或当时的状况将之均匀分配，攻击的流程，或看破对方技巧的战略是必要的。另外因为这是即时战斗，若不能又快速又确实地做技巧登录的话，是很难打赢对方的哦。赶快在最短时间内登录指令吧。



↑受到第一话的敌人攻击的美久。赶快脱身，调整好身体状况之后反击。



↑已登录的技巧会在画面上表示出来。可以取消看看。

↑一取消画面上的表示就会消失。赶快登录新的指令。

### 可选择声音或字幕的设计！

角色们相互之间的对话或旁白，虽然全部有灌录声音进去，但也可将声音关掉以字幕表示替换之。





↑如果利用声音模式，画面上就不会出现文字讯息。

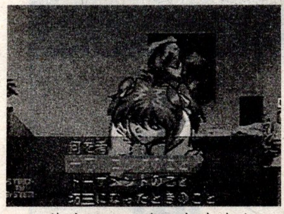




↑这是和左边同一个画面但以「文字」表示的镜头

### 系统是AVG＋SLG战斗

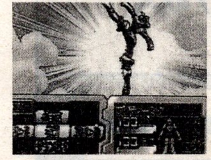
所谓的AVG，就是在这个游戏中虽然偶尔会出现选项，但光是看的时间还是比较多。只是因为所做的选择，会使在模拟战斗时的系数产生一些微妙的变化，所以可是一点都马虎不得的哦



↑不管选择那一个，都会左右战斗的系数数值。当然大家都希望选择数值会增加的……。

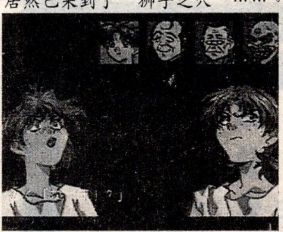
### AVG模式的行动会影响战斗





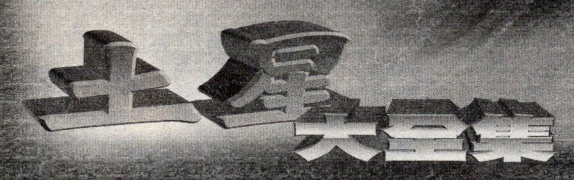
←战斗的画面可是非常流畅的哦。

↓突然停电⁉当灯光再度点亮时，居然已来到了"狮子之穴"……。



突然停电了…!?

| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |






# 宝魔猎人完全版

宝魔ハンターライム PERFECT COLLECTION

## 游戏形态相当地别出心裁！

这个游戏，其故事构成，从片头开始就是以广告→本篇→广告→本篇→结尾画面→下集预告的这种如同电视卡通般的形式呈现的。真令人非常期待这部有独特的角色及漫画般内容的动画。

而其冒险的部份，并非是在选择故事分歧点，而是为发现故事的正确行进方向。并不只看著别人，这是部「你也可以参加冒险」的有趣卡通哦。

### 找出散落于人间的「魔宝玉」

魔族为了证明和人类的友情而放在人间界的「魔宝玉」被偷了，碎片也散落各地。

「魔宝玉」会吸收人类愤怒憎恨的情绪并变成妖怪。这样下去人间危险啦！

魔族的宝魔猎人莱姆及她的同伴巴斯，为了打到妖怪，并取回行踪不明的「魔宝玉」，而到人间来。



←窃贼是不喜欢和人类交往的魔族

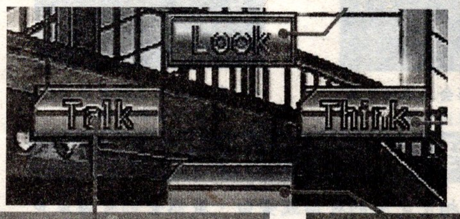
↑虽找到盗贼了，但魔宝玉却留在人间。该莱姆出场了。

### 以冒险模式参加故事发展

冒险游戏的部分，玩家可以选择成为莱姆或巴斯，来进行故事。它的结构是，为了能移动到下一个地点而正确地选择出指令的话，故事就可以顺利展开。

**LOOK(看东西)**

选择了这个指令，接著就可进行地点或人等等的选择。在观察周围时可以使用这个指令。

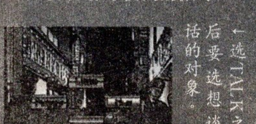



**Think(考虑)**

分析和人说话得来的情报时用的指令

**TALK(和人说话)**

和LOOK同样是二阶段选择，要和在同一地点的其他人物说话时使用的指令。



←选TALK之后要选想谈话的对象。

**MOVE(移动)**

游戏中通常是在空地，后因此地的事件解决要移动到该地时使用的指令。



←没人的空地不妨进去调查看看。

## 人物介绍

### 找寻魔宝玉的同伴们

**莱姆**



她虽然有点强悍而且嘴巴毒，但其实是温柔害羞的魔族美少女。今年2万17岁，比巴斯稍大。

**巴斯**



当是魔界人时能发挥极为强大的力量，不过是人类样子时却总被莱姆欺负。纯情的2万15岁。

**美月**



是莱姆在人间的朋友，对事物不太会做深入考虑。虽有可爱的脸蛋，却有奇怪的嗜好。




| 评价表 | |
|---|---|
| 画　画 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |



# 飞龙骑士

パンツァードラグーン

## SS射击游戏的经典之作！

就在拥有高度技术的旧文明消失后的几千年…，人类也开始面临相同的命运。就在人类即将灭亡的时候，想使旧文明遗迹觉醒，并且以人类复兴为号召并支配著人们的帝国，正挖掘旧世界最强大但也最邪恶的攻击设施—"塔"。

在遗迹挖掘出的同一时间内，原本沈睡在塔中的2只生物兵器，在外界的骚动下苏醒。在著飞龙外貌的这2只生物兵器，其中的一只掌控整座塔的所有能力。另外的一只，则是为了防止塔的作乱，而设下的保护装置。

这2只有著完全不同功用的生物兵器，因为帝国的不当举动，而展开了往后一连串的争斗。在此同时，一位乘坐飞龙的骑士凯尔，在不知情的情形下，竟也卷入了这场争斗之中。

为了利用旧世界文明进行私欲的帝国，控制塔的生物兵器以及拯救世界的飞龙和凯尔，这3方面的关系复杂而且不可理解。总之，现在的人类世界已进入一场战乱的时代。玩家无论如何都要打倒帝国的野心，并且阻止塔的终极攻击。走吧！向未来漫长而且艰险的旅程挑战吧！

## 精彩动人的片头展示画面！

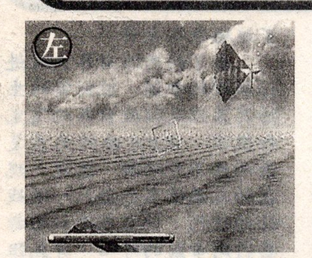
在自动展示的开场画面中，玩家可以看到主角是如何和飞龙相会，以及主角展开旅程的过程。这个示范画面是以电脑绘图(CG)技术所完成的。全部的长度约历时6分锺。经由这个示范画面的展示，玩家可以欣赏到本游戏的华丽及真实之处。虽然结尾的END画面也是由CG技术绘制而成，但那可是要经过一段长时间的奋斗才能欣赏得到，不如示范画面那样可轻易看到。

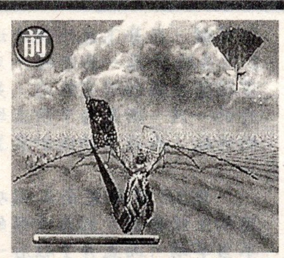


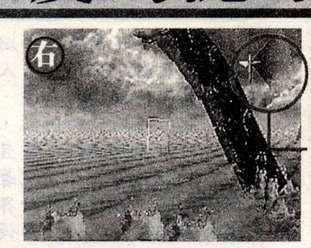
**评价表**

| | |
|---|---|
| 画　　面 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 音　　效 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★★★☆☆ |

# 骑乘飞龙进行360度的视野旅行！



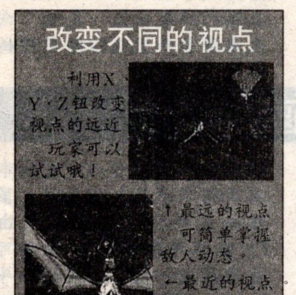




## 令人注目的雷达

利用画面上的雷达来确认敌人的位置。如果不注意雷达上的显示，而只注意前方的敌人，有时会被敌人由背后突击。

## 改变不同的视点



利用X、Y、Z钮改变视点的远近，玩家可以试试哦！

↑最远的视点可简单掌握敌人动态。←最近的视点很有迫力。




↑敌人会由任何角度进攻。虽然眼前可看到前方的敌人，但来自其他方向的敌人也不可大意。

本游戏的画面，基本上是采强制卷轴式，玩家控制的时候，可以进行前、后、左、右的转动。也因为是如此，经由这4个不同方向的视点，玩家可以充分感受360度大空间的自由与宽广度。另外，利用L和R钮，玩家可直接进行90度的转向，至于方向钮则可做左右的微幅调整。

在游戏的进行中，画面上出现的敌人，常常会由后方或者左右两侧进行突袭，因此如何灵活操控飞龙，便成为游戏进行顺利与否的关键。在多边形描绘技巧所描绘出的拟真画面下，和敌人在空中进行360度的缠斗，那种感觉恐怕只有玩过的玩家才知道。

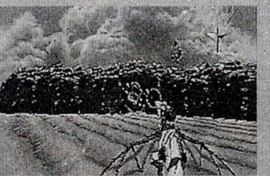
玩过以往射击游戏的玩家都知道，一般所出现的形式不外乎横向卷轴及纵向卷轴这两种。这部在SS出现后不久登场的作品，大胆采用360度的转动视点，确实为往后的射击游戏树立了典范。

## 大型锁定雷射和一般连发炮弹间的差别

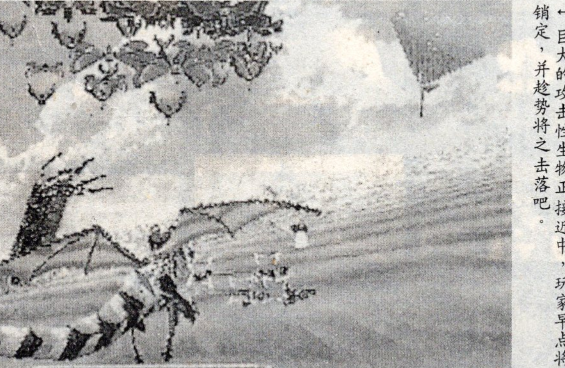
本游戏所采用的射击武器有2种。一种是可进行连射的一般枪弹，另一种则是可进行集气攻击的锁定雷射。虽然这2种武器各有优劣，但在一般状态下，应随时进行集气。一般枪弹则在必要的时候才使用。玩家不妨参考看看。

### 攻略重点课种1

须时常按住发射钮以锁定敌人。如此当敌人靠近之后，再发弹将其击落。当敌人位于远处时，这个方法特别有效。



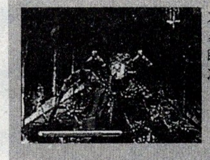
←右上的雷达可掌握敌人的行踪。



←巨大的攻击性生物正接近中，玩家早点将它锁定，并趁势将之击落吧。

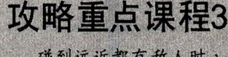
### 攻略重点课程2

碰到敌人出现在眼前的状况时，不宜使用锁定雷射攻击。因为这时锁定和集气不够快速。改用一般枪弹攻击吧。

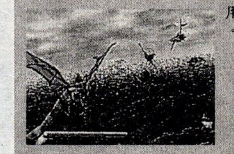


←近距离的敌人移动快速，相当不易瞄准。

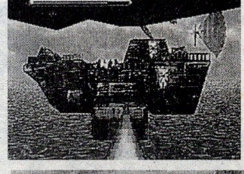
### 攻略重点课程3



碰到远近都有敌人时，先以一般枪弹解决眼前的敌人，然后再用锁定雷射攻击远方的敌人。玩家可不要乱了手脚哦。

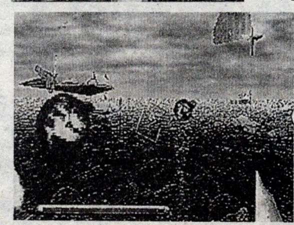


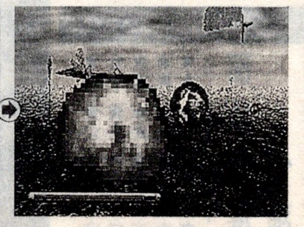
←锁定雷射熟练后可多多地加以利用。

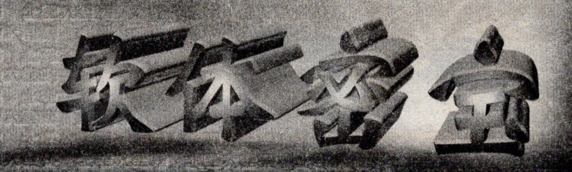


←注意敌人发射的炮弹，等有机会时再进行反击。

↓敌人所打来的炮弹可利用一般枪弹将其击毁。由于一般枪弹可进行连射，因此命中率也相当高。如果回避不及的时候，一定要使用这种方法。







DEADLUS

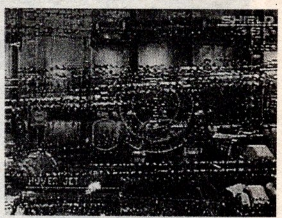
# 宇宙英豪

ダイダロス

## 简单而且真实的射击模拟游戏

在宇宙要塞中，一边打倒敌人一边向上层前进，然后到达最上层的中枢系统并将其破坏，就是这款「宇宙英豪」的最终目标。

由全高30层所构成的要塞内，各楼层都是处于一个未知的状态。玩家须操控新型兵器，找出打开出口钥匙。然后利用出口向上一个楼层前。当然，在玩家前进的途中会碰上各式各样的敌人，此时利用新式兵器上的雷射和连射炮，就能击退来袭的敌人。此外，由被击倒的敌人身上，可获取各式道具，其中也包括了新的武器和防具。在拟真的环境下进行游戏，感觉真好。



↑使用武器击倒出现的敌人，只要能找到钥匙，就能脱出迷宫。

## 剧情简介

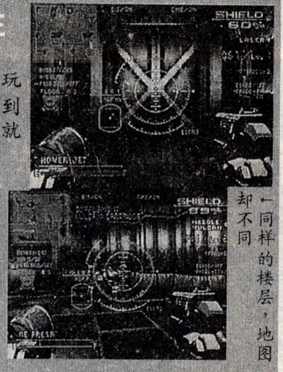
西元2077年，这时的世界已经不分地域、宗教、种族、独自形成了一个称之为「地球」的国家。

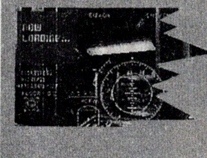
在此之后，混沌的时代再度来临…。掌握政权的政客，为了平息各地所引发的暴动和衡突，于是便成立了一个名为WSSS(World silent security service)的机构。这个机构虽然在名义上直属于政府的一个特殊部门，实际上真正能控制其行动的，只有中央管理要塞(其代码是：ダイダロス)。

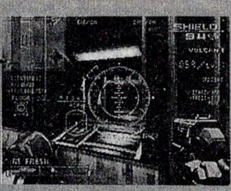
自从中央管理要塞启动以来经过800年后，人类间已不再有动乱和纷争的现象发生。但是，人们对于统一国家的意志已不如往日那般坚强。取而代之的是，人们开始崇拜中央管理要塞的巨大力量。不过，在世界上有一小群不满现状的「维新派」份子，他们讨厌大央管理要塞的管理方式，于是便和中央管理要塞展开长期对抗。这次的任务就是破坏要塞主要中枢。

## 每次的地图都不一样

地图的构成，可说是本游戏的一大特色。玩家若无法一口气完成当时楼层的攻略，那么等到下人重新开始游戏时，该楼层的地图构成方式就会变得不一样。这点玩家注意。



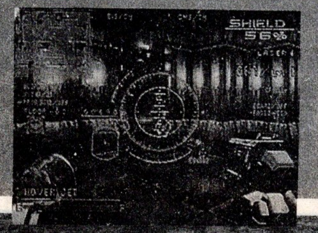


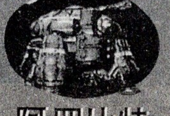


←同样的楼层，地图却不同

## 各式各样的敌人

和其他的同型游戏一样，在这部作品中，会有许多富有个性的敌人登场。这些敌人之中，有的看起来不怎样，可是其实它的威力可相当强大，玩家可要多注意





**阿罗比特**

能在空中暂停。平时它只负责监视，但有时它也会攻击。





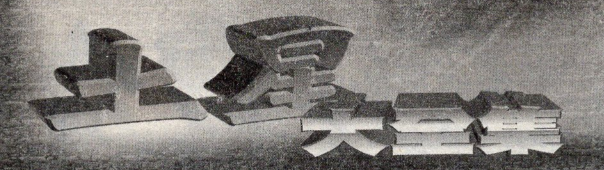
**库瓦特罗**

外表看似笨重的机型，不过实际上其移动速度很快。



**波鲁卡诺**

| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★☆☆☆☆ |




# 使用各式不同武器

玩家所操控的新式兵器共有2种不同的装备。第1种装备就是武器，武器的种类有4种，它们分别是机器人手臂、连发炮、飞弹以及雷射。面对不同的敌人时，要视情况采用不同的武器。另一类装备则是特殊道具，特殊道具拥有加强劳可祭司能力的功能，所以玩家要多多拿取。

| | |
|---|---|
| HOVER JET | 使劳可祭司移动的速度增加一倍。 |
| POWER BOOSTER | 在10秒的时间内使损伤变成1.5倍。 |
| BLADE LASER | 使该层内的所有敌人受到一定损伤。 |
| PLASMA BARRIER | 敌人所给予的损伤变成无效。 |
| REFRESH | 回复一定量的防御盾能力。 |

## 机械手臂



↑只能对邻近的敌人攻击，无弹药限制。

## 连发炮



↑等级提升后，按1个钮就可连射。

## 火箭炮



↑能对敌人进行自动追踪之有利武器。

## 雷射



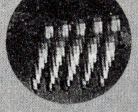
↑只能进行单发射击，但威力极大。

↑攻击后立刻闪避是致胜的基本。

# 拿取地上道具强化武器性能

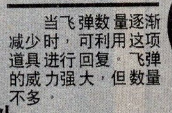
装备在新式兵器上的武器，除机器手臂外，其他的武器会消耗弹药和能源。这些逐渐减少的弹药和能源，有时可以从地上掉落的道具箱中获得，所以玩家不必担心。另外，若玩家获得强化零件，则可以使武器作3阶段的强化。

## 连发炮CT



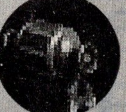
可对连发炮炮弹进行补给的道具。由于连发炮的使用率高，因此要时常拿取。

## 火箭炮CT



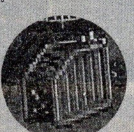
当飞弹数量逐渐减少时，可利用这项道具进行回复。飞弹的威力强大，但数量不多。

## 威力零件



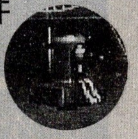
使现在目前装备的武器提升等级的道具。不过，其中也有使等级下降的情形出现。

## 雷射CT



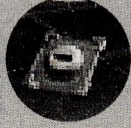
破坏力较连发炮强的武器，当弹药逐渐减少时，可给予雷射炮的炮弹进行补给。

## 防护盾零件



可补给能源盾能力的道具。能源盾除了此种道具回复外，另外还有其他特殊使用方法。

## 闸门钥匙



过关所必要的道具，拿著它走到出口终点处，在使用之后，就能往上一层前进。

# 这就是量产泛用型机动步兵“劳可祭司”的状态主画面

劳可祭司的主控系统，可借由特殊装置和兵器的驾驶员进行精神上的沟通。因此，驾驶员只要借著自己的意志力，就能自由地控制新式兵器的一举一动。




## 地图

使目前玩家可见范围内的周遭情况显示在画面上。不过，如果启动地图上的电脑装置，就可以改变成显示全楼层的地图。

## 时间

整个作战到目前为止所经过的时间。在各楼层中，都设有一定的破关时间限制，当时间接近终了，会有警示信号出现。

## 特殊道具

劳可祭司上所装备的特殊道具。这些特殊道具不会消耗弹药，但是它会消耗能源。能源可由地上掉落中的道具箱中获得。

## 雷达

以劳可祭司为中心点，然后显示狭小范围内的周遭情况。和地图显示装置不同的是，雷达可显示敌人的位置。

## 航向仪

目前劳可祭司的状态。在画面上虽可看到许多相关的数值，但这些数值和攻略无关，只有中心的十字才最重要。

## 防护盾

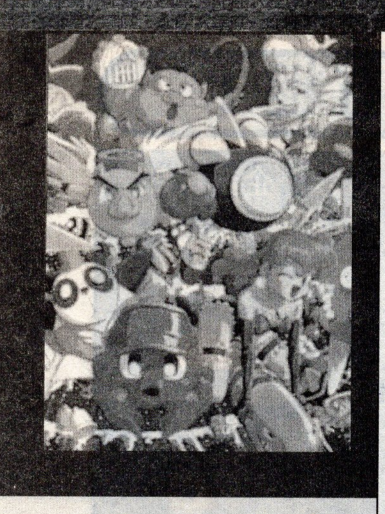
防御敌人攻击的一种无形防护罩。防御能源盾本身有一定的耐久度，当遭到敌人攻击时，耐久度会下降，当耐久度变成0游戏结束。

## 武器

显示目前所装备使用中的武器。劳可祭司上配备有4种不同武器，每种武器都有弹药的限制，因此武器要视情况有效使用。

## 武器资料

显示4种武器的目前状态。由于武器可经由特殊道具提升等级，因此利用这个部份，将可了解武器的等级及剩余的残弹量。



# 极上疯狂大射击

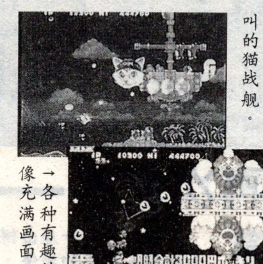
极上パロディウスだ! DELUXE PACK

## 各种搞笑角色汇集于此

曾推出数部名作的「极上疯狂大射击」系列作品，现在于SS上推出合集作品了。这部合集作品收集了以往作品的精华，并安排在游戏中个别登场。除此之外，这次可供玩家选择的角色也比以前多出许多。和过去系列作品相同的是，玩家可以打倒特定敌人，取得胶囊提升武器的威力。除了胶囊之外，以炮弹攻击就可变色的铃当，会依颜色之不同而有巨大化及无敌等的效果出现。玩家利用胶囊和铃当这2种道具解决画面上不断出现的敌人，最后并到达舞台的终点和巨大的头目对战。由于整部作品的节奏明快、画面美丽且鲜明，所以玩起来给人一种轻松的享受。不愧是射击名作。



←本系列作品中，玩家经常可以看到的招牌人物。相信玩家看到她就会想起本作品。

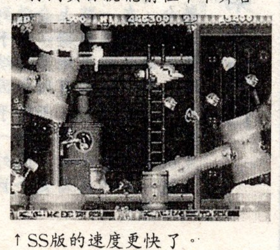


←被击中会喵喵叫的猫战舰。

→各种有趣的图像充满画面。

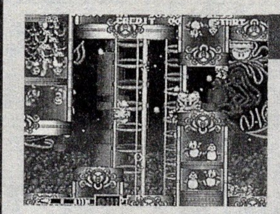


↑打倒头目就能前往下个舞台。



↑SS版的速度更快了。

### 和PS的版本做个比较



#### 画面的尺寸

在PS版中，画面的左右两侧比较短，所以在电视画面上的左右两侧会出现黑色部份。在SS版中，由于有延伸的设计，所以比较没问题。



#### 资料的读取

在PS版中，和头目对战前会因资料的读取，而出现画面暂停的现象。在SS版中，这项缺点已经不存在，所以游戏的进行变得更加顺畅。



#### 对头目战时

和头目对战时，在大型电玩版上，会显示头目的弱点。在PS版上，这项功能被取消了。而在SS版，这项功能又被保留下来。

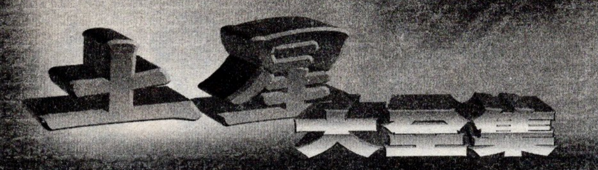


#### 2P加入时

当1P正在游玩，另外中途有人加入时，在PS版中会变成暂停的状态。而在SS版中，游戏会流畅地继续进行。这一点和大型电玩相同。

### 评价表

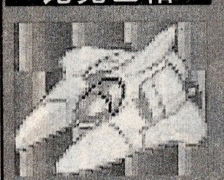
| 项目 | 评价 |
|---|---|
| 画　　面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音　　效 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★☆☆☆☆ |




# 大量增加的角色使游戏更加有趣！

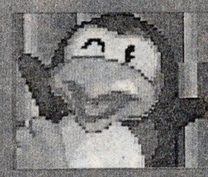
在这次的合集作品中，在「疯狂大射击」中有4位角色，在「极上疯狂大射击」中有8位角色，可供玩家选择。这些登场角色间的不同点是，富有个性的外表造型以及攻击武器种类之不同。不论玩家是以外形来选择角色，或者是以武器的性能来选择角色，相信玩家都可以从游戏中获得许多的乐趣。

### 比克巴帕



在2部已发售的作品中均有登场。其主力武器除雷射外，还有斜上攻击的双管炮以及地面攻击的飞弹。不过，防护盾只能防护前方的攻击，这点要注意。

### 企鹅太郎



碰到敌人或是障碍物就会引起爆炸的扩散炮，能贯穿地面敌人机体的贯穿弹威力极强。对于主机攻击就是最佳防守这句名言的人来说，这款机型是最佳选择。

### 兵峰



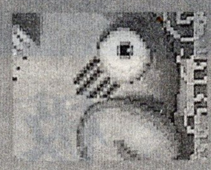
在2部作品中同时都有登场的主战机型。在攻击面方面，3方向攻击的3向弹和强力的拳头攻击是主要武器。另外，分身这项功能须有辅助攻击器才能完成。

### 米卡耶鲁



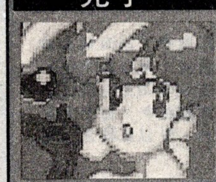
可进行全方向的射击以及施放自动追踪飞弹。防护盾的保护范围扩及全身。对于初学者而言，这似乎是最容易使用的机型。不过，炮弹的威力不强是其缺点。

### 曼波



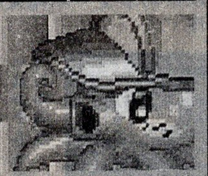
新登场的机型。在攻击武器方面，细如丝线的雷射以及自动导向的飞弹是其标准配备。辅助攻击机是固定式。防护盾则采用了能保护全身的全罩式防护盾。

### 光子



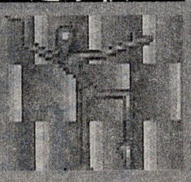
在攻击面上，击中判定率极大的红萝卜雷射以及利用方向钮上、下进行飞弹攻击等武器，都很有威力。在防御面上，防护盾的保护范围极广。攻守俱佳的机型。

### 章鱼助



在2部作品中都有登场的可爱机型。攻击面方面，广范围攻击的波形雷射及上、下2方向施放的飞弹是主要武器。不过，防护盾只能挡住前方的攻击。

### 这家伙



新作中登场的机型。在攻击武器方面，能对前方进行9方向攻击的威力炮是主要武器。另外，对地攻击的威力飞弹也有很不错的表现。防护盾的保护范围尚可。

## 令人怀念的「疯狂大射击」再次复活

### 第1舞台

以海洋为背景的舞台。本舞台中所出现的敌人都比较弱，所以比较有足够的时间收集提升威力的胶囊。当玩家到达舞台的中段时，会碰到敌人的中头目一猫战舰。打败猫战舰后，在舞台终点处会碰到真正的头目一海贼贝吉。



←中头目猫战舰的实力也不可忽视。

→本关头目贝吉的弱点就在发光的肚脐。

### 第2舞台

舞台2是以美丽的夜景为背景。在舞台2中，当玩家向终点前进时，由画面的上、下2侧不时会有飞弹进行突击，玩家要小心。另外，当游戏进行到舞台后半时，一个巨大的歌舞女郎会出现，此时要从她跨下通过才可以。

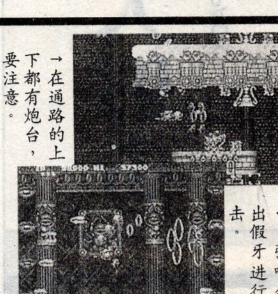


→必须通过这位跳舞女郎的跨下。

←本关头目会以波形雷射进行攻击。

### 第3舞台

舞台3是一座由饼干和糖果做成的城堡。在这个城堡内，有许许多多的通路，看起来它和迷宫差不多。所以玩家不要走错路，以免到时前面会无路可走。此地的头目是8个嘴巴，它们的攻击方法是吐出含在嘴里的假牙。

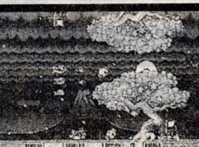


→在通路的上下都有炮台，要注意。

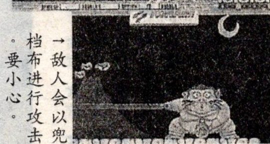
←8张嘴会吐出假牙进行攻击。

### 第4舞台

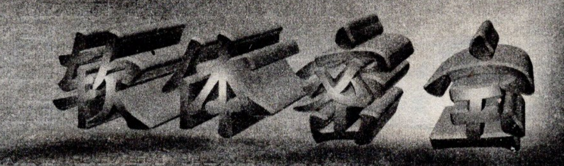
纯日本风味的第4舞台，在一路上会碰到许多的樱花花瓣，由于整个画面相当地多彩缤纷，所以玩家有时会因为一时的疏忽，而给予敌人有可趁之机。这一点玩家可要小心。此外，这一关的头目是个巨大力士。



←樱花的花瓣到处飞舞，画面真是美丽。



→敌人会以兜档布进行攻击。要小心。





# 超级空战

レイヤーセション

## 掌握基本的战斗系统！

「超级空战」这款游戏主要是以一般连发炮弹和大型锁定雷射为武器来进行射击。其中大型锁定雷的主要用途是攻击地面的敌人。不过，有时候它也能拿来对付位于低空的敌机。有效地使用大型锁定雷射，将可以轻易地过关。一般连发炮弹主要的用途则是对付空中的敌机。而这也是最常使用的武器。由于它没有弹数的限制所以玩家可放心地使用。

## 能使威力提升的道具

自机的一般连发炮弹可经由已被打倒的特定敌人身上获得提升威力等级的道具。另外，威力提升的道具又可分为3种。其中，红色的道具在拿取3个之后，就可以提升一般连发炮弹的威力一个等级。最高的威力级数可达6级。

若获得黄色的道具，那就只要取得1个就能提升一般炮弹的威力一个等级。最后一项道具是雷射道具。取得之后，可增加大型锁定雷射的数量。

### 使威力提升的道具

打倒红色的敌人就会出现的道具。拿取3个可使威力提升一个等级。

拿取1个即可使威力提升1个等级。接关时，会一口气出现3个。

能使大型锁定雷射发射数增加的道具。雷射的弹数不能超过8发。




## 大型锁定雷射的使用方法

在刚开始游戏的时候，玩家可持有5发大型锁定雷射。其后在游戏进行中，随著雷射道具的取得，可使大型锁定雷射的数量增加。最大的持有数为8发。

大型锁定雷射在对付地面及低空飞行的部队时特别有效。尤其当敌机由地面升空时，若以锁定雷射将其锁定然后击毁，那么就可免去一场空中的苦战。另外，由于其威力比起一般连发炮弹要强许多倍，因此用于头目战时，也能发挥极大的威力。有效地使用吧。

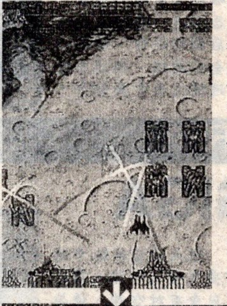
→敌机由下往上升空时，利用大型锁定雷射将它击灭。



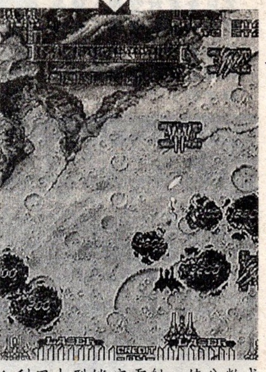
↑一次最多可击落8架敌机。

## 如何获得高分

大型锁定雷射除可用于单机锁定外，它还能同时锁定高达8架的敌机。而且随著锁定机数的多少，所得的分数也会呈现不同的变化。一般而言，每击落一架敌机。就可使得分增加一倍。例如，若将8架敌机锁定，并且在同一时间内将其全部击毁，那么所得的分数就是单机的128倍。若单机的分数是100分，那么8机就是12800分。单机是300分，8机就是38400分。若想获得高分，一定要善加使用这武器。



←当地面上的敌人部队集结在一起时，利用锁定雷射可增加许多分数。



↑利用大型锁定雷射，使分数成倍数的增加。此处是12800分。



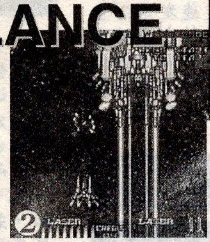
| 评价表 | |
|---|---|
| 画　　面 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 音　　效 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★★★☆☆ |




## 6个不同舞台的特性介绍！内容精彩好看！

### AREA1
## DUAL-LANCE

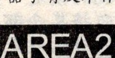
拥有2门大口径雷射炮的小型战舰。面对这个敌人时，先破坏其两侧的机器手臂，然后再对其本体进行攻击。此外，一般连发炮对机器手臂及本体都有效。



←↑当机器手臂分开时，全力攻击其中的一侧。破坏一边的机器手臂后，向中央的本体进行攻击。

### AREA2
## GUIRA-SOL

非常坚固的防卫卫星。利用大型锁定雷射先破坏其前端的炮台，然后再用一般连发炮攻击后面的炮台。若想将其全部破坏，那就用雷射连续攻击中央部分。



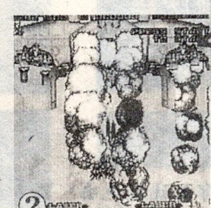


←↑攻击中央的核心时，其机体外装会消失一段时间。此时就是攻击的好机会。多使用雷射吧。

### AREA3
## GIGA

敌人防空系统中的重要大型飞行体。其武装包含有对空炮、诱导雷射以及机雷等。对付这种敌人时，要按住一般连发弹的按钮进行连射才行。

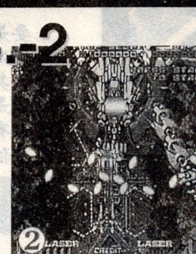




←↑ 由机体中央往下延伸的机尾部份，若不使用雷射是无法破坏它的。对空炮也是相同的情形。

### AREA4
## G.P.M.S.-2

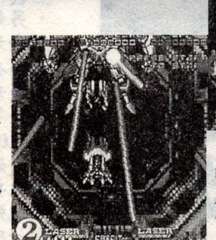
大型4足步行型陆战兵器。这个外型有点像螃蟹的怪物，其弱点就在移动的那4条腿。只要能去掉它所有的腿，那么想要打倒它，就不是什么难事了。



←↑先使其无法行动，然后再对本体进行攻击。利用一般连发炮弹和锁定雷射进行交互的攻击。

### AREA5
## ODI

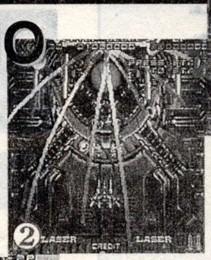
在管路内移动用的人型机动兵器。由于其装备有反雷射装甲，因此雷射对它所造成的伤害不大。攻击它的时机，最好选择它举起拳头进行攻击后的那一刻。



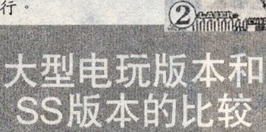
←↑当它进行攻击的时候，会脱去身上的反雷射装甲。要攻击它，也只有趁这个机会才行。

### AREA6
## DYNAMO

在通往行星中心通路上所设置的防卫系统。其攻击力非常高，而且雷射系的武器也很丰富。对付它的时候，先破坏左右两个发射口，然后正面以雷射攻击。



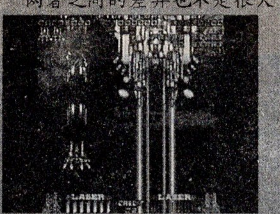
←↑必须破坏所有可能发射雷射或炮弹的装置。不过，如果一般连发炮的威力太低，那就很苦了。



### 大型电玩版本和SS版本的比较

## 比较

以相同尺寸的画面来为这两种模式的优劣做个比较。在自机方面，2个模式都一样大。操作．操作性方面，两者之间的差异也不是很大。

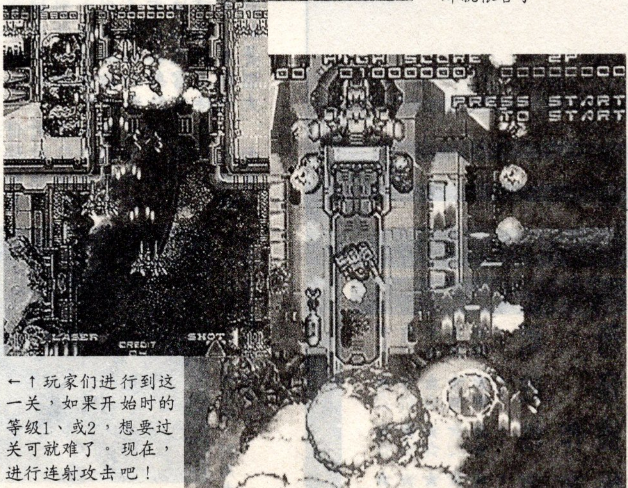


### 大型电玩模式

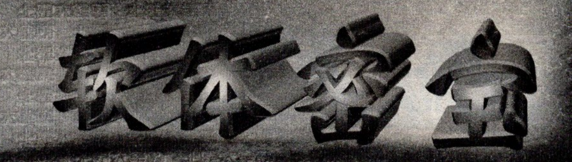
不论如何一定要试试这个模式

### SATURN模式

在画面的安排上，敌机出现的时机及地点是固定的。




←↑玩家们进行到这一关，如果开始时的等级1、或2，想要过关可就难了。现在，进行连射攻击吧！

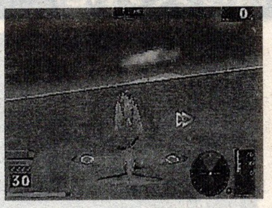


# 空中击坠王

ウィングアームズ～华丽なる击坠王～

## 以3D演出的写实射击游戏

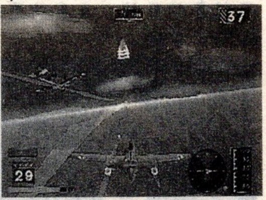
这款以2次世界大战登场战机为主要攻击武器的射击游戏。不论是画面背景、登场敌机或是自机的外型，都是以3D向量贴图表现。因此玩家游玩的时候，会有一种相当真实的感觉。而且，游戏中的战机为第二次世界大战的著名机型，玩家在操控之际一定会感到非常兴奋！



↑即使飞机几乎碰到水面，也不用担心会坠毁。

### 战机所配备的武器

玩家操控的飞机装备有机关枪和火箭炮。火箭炮的威力虽强，但最多只能进行4发连射。机关枪虽没有弹数的限制，但是持续射击一段时间后，机关枪会因枪身过热而必须停止射击一段时间。



↑火箭炮发射！此武器的威力极大，但是有弹数的限制。

### 2次世界大战的著名战机

本游戏登场的战机全是第2次世界大战间著名的机型。这7架飞机分别由美、日、德、英等4国制造。另外，这7架飞机中的6架，都是螺旋桨型飞机，只有德国制造的Me262搭载有喷射引擎。但即使是如此，玩家还是以自己喜欢的机型来进行游戏比较好。



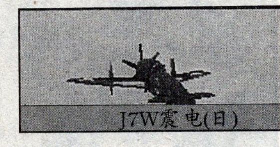
A6M零战(日)



F6F地狱猫(美)



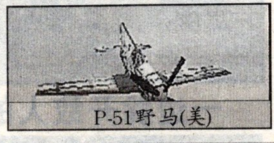
喷射火焰MK.I(英)



J7W震电(日)



P-38闪电(美)



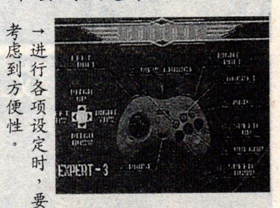
P-51野马(美)



Me262(德)

### 充实的操作设定

本游戏有许多功能可在设定画面中加以设定。像是方便射击的发射弹数设定，可模拟实机内装的画面模拟器。有了这些细微的设定，可使游戏进行得更顺利。不过，即使不变动原设定，也不会减低趣味。



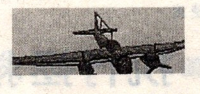
→进行各项设定时，要考虑到方便性。

### 令人兴奋的VIEW DATA

在VIEWDATA这项功能中，玩家可以查看各机的详细资料。这里面除包括玩家所操控的7架自机外，敌人的战机、舰船等，也都可经由这项功能获得完整的情报。此外，VIEW DATA是以图文并茂的方式表现。



←飞机图像可进行放大、回转及缩小等功能

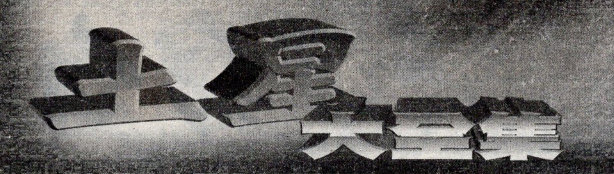






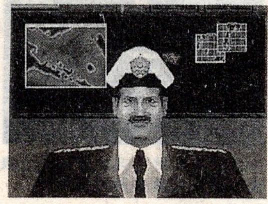
**评价表**

| 项目 | 评价 |
| --- | --- |
| 画　　面 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 音　　效 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |




# 画面背景及登场战机有着3D立体的真实感

在这款游戏中，玩家将扮演一位遭阿法隆军袭击后来唯一生还的航空母舰〝企业号〞上的A级战斗机驾驶员。在生还之后，为了阻止阿法隆军的再度进攻，于是玩家便展开绝地式的反攻。在进行反攻的时候，舰长会下达目前所要执行的任务。而任务的目的，主要就是击毁攻击目标。

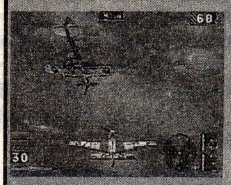

↑他就是企业号的舰长。他会下达命令要玩家完成任务。

## ~ STORY ~

在第2次世界大战结束后，人们有感于战争的可怕，于是大家联手建立起了一个和平的世界。但是，经过一段和平的岁月后，有少部份激进好战份子，又开始掀起了另一场世界纷争。这些激进好战份子，自称为〝阿法隆〞组织。随著他们的武力不断扩张，目前他们已拥有相当于一个军事强国的武力。于是在强大武力的支援下，他们开始向太平洋沿岸地区展开进攻。

由于联合国部队无法挡住敌人的攻势，因此现在世界的所有希望，就放在航空母舰〝企业号〞的身上…。

## 1、击毁敌人航空部队

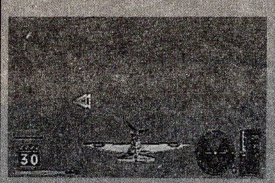

←发现敌人的雷电编队，立刻将它击毁。

在执行任务的初期，敌人是以5架飞机做编组飞行，此时的敌机不会向我方攻击。在击落这5架敌机后，敌人改以3机的方式进行编组飞行。将这样的编队击倒几次后，就可和最后头目对战。

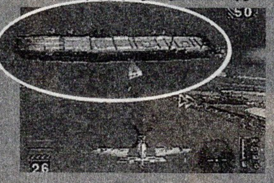
## 2、破坏敌人的补给基地

在这一次的任务中，不会遇到敌人的飞行部队。攻击的主要目标是阿法隆军的海上基地。这个海上的要塞具有高空火箭炮及连发机动炮，玩家必须先将所有攻击炮台消灭，才有可能对海上要塞的本体进行攻击。要塞破坏后，最后头目日本制航空母舰会出现。


→从这里可以清楚地看到敌人的海上要塞。


↑飘浮在海面上的阿法隆军红色标志。

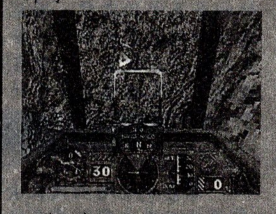
翔鹤号登场


↑帝国海军的正规航空母舰，竟然是由日本制造。

## 3、破坏敌人的山岳要塞

此次接到舰长下达追击敌人侦察机的命令。于是在狭窄的山谷间开始搜索敌机，由于此间的地形相当险要，因此是考验玩家操控技术的一个重要场所。敌侦察机不会进行攻击，所以在搜索的时候只要注意不撞到岩壁即可。

在把敌人的所有侦察机击毁后，接著会发现敌人的山岳要塞，于是任务的后半战开始。此要塞的攻略法和前一次的要塞攻防相同。玩家必须先击毁所有攻击炮台，然后才有可能进行主体的破坏。在山岳中比较不利的是驾驶不易。

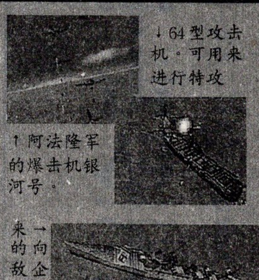

↑敌人出现了！由此开始展开狭窄溪谷间的追逐战。

发现要塞

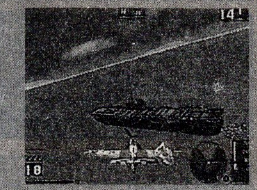

↑先破坏火箭炮投射管

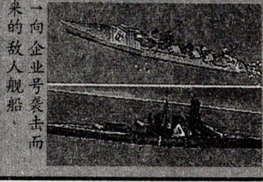
## 4、保护航空母舰的安全

此次〝企业号〞的行踪被阿法隆军得知，因而各式的轰炸机、攻击机、驱逐舰以及敌人的主战舰都蜂涌而来。若能击破敌人主战舰，本次任务就算完成。

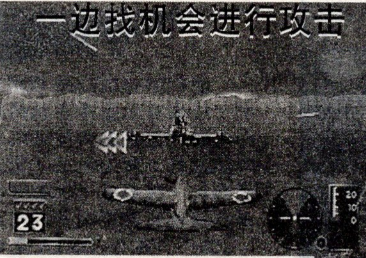

↓64型攻击机。可用来进行特攻

↑阿法隆军的爆击机银河号。

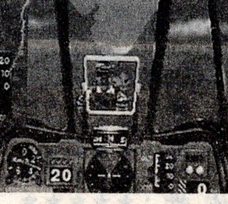

↑母舰被击沈游戏就结束了。


→向企业号袭击而来的敌人舰船。

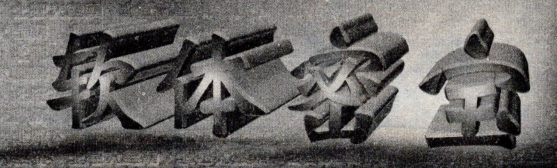
## 一边躲开敌人的攻击 一边找机会进行攻击

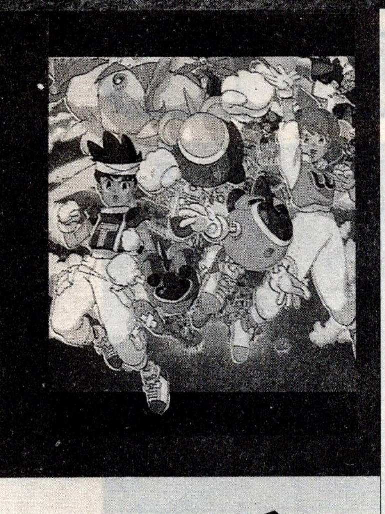

↑一些不重要的小兵，以机枪连续扫射即可。火箭炮最好留在和敌人头目对战时使用。

←这是第3舞台登场的要塞基地。在接近目标前先使用后方视点，等到接近目标时切换成瞄准视点。



## 执行拯救世界任务



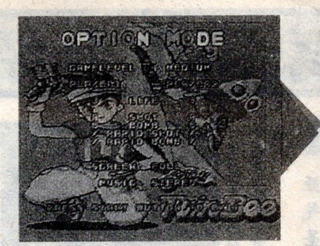



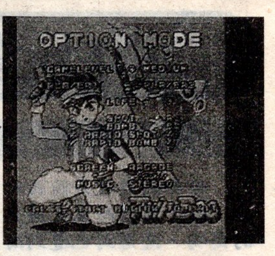
# 兵蜂特别版

出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK

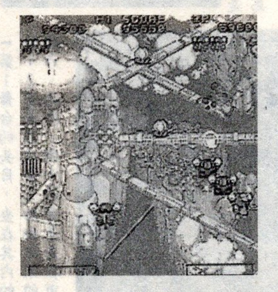
## 令人注目的可爱角色登场！

在1985年兵蜂的第1部作品正式登场，其后在91年时又推出了第2部作品。到了今年兵蜂刚好满十周年，而第3部作品也已在大型电玩上出现。除此之外，在SS主机上所推出的「兵蜂特别版」，则是将前2部作品结合在一起后，推出的纪念作品。能同时享受2种快乐有趣的游戏，看来SS的玩家要比以前的玩家幸福多了。对于这款受人注目的合辑作品，玩家对它的移植度是否觉得满意呢…？



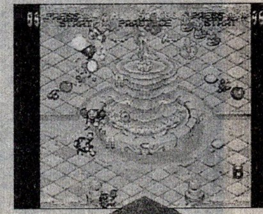



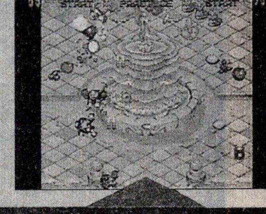

↑原先兵蜂是在大型电玩推出的一部作品，因此它采用纵向卷轴的画面进行游戏。在SS版上要达到左右紧缩的效果，请选〝ARCADE〞模式。

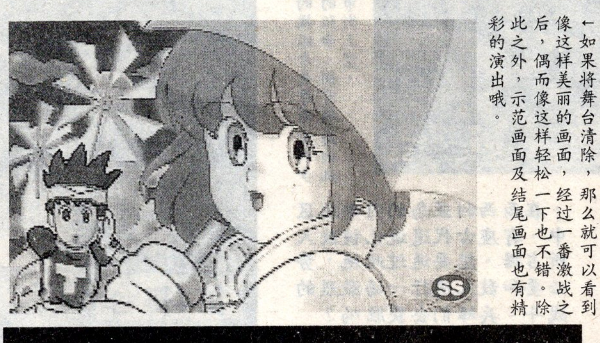


### 兵蜂1

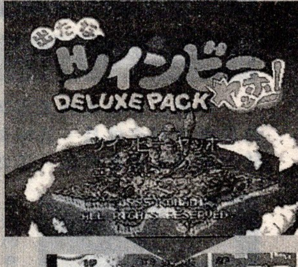
↓采用纵向卷轴的1部作品。由于推出时很受玩家的喜爱，因此很多人早就预料会进行移植。在游戏中除了有背景音乐外，其他还加入了许多语音。多样的攻击武器和效果，也是此游戏的特色之一。

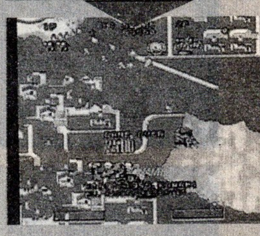






←如果将舞台清除，那么就可以看到像这样美丽的画面，经过一番激战之后，偶而像这样轻松一下也不错。除此之外，示范画面及结尾画面也有精彩的演出哦。



### 兵蜂2

↑到了这部作品时，兵蜂不再只是指战斗机本身而已，驾驶兵蜂的莱特和帕斯蒂儿也成为大家所注目的焦点。此外，一些在示范画面中登场的人物，也使得兵蜂增添更加丰富的剧情。

## 可提升威力的各色铃当

说到「兵蜂」就让人联想到铃当，看到铃当也会让人想起「兵蜂」，因此，这里我们就针对铃当的特性，来为玩家做个说明。铃当一般是在射击云层的时候出现。如果对铃当持续射击，那么铃当的颜色就会不停地变化。随著到手时铃当颜色的不同，兵蜂所产生的威力就会不同。

●黄色铃当…增加得分点。若能连续取得相同颜色的黄色铃当，其所获分数会依500分→1000分→2500分→5000分→10000分上升。

●蓝色铃当…提升自机速度。最高只到4阶段。

●白色铃当…提升武器攻击威力。最高也是4阶段。

●绿色铃当…可使分身增为3个，但拿到红色铃当即消失。

●红色铃当…产生护罩，但拿到绿色铃当护罩即消失。

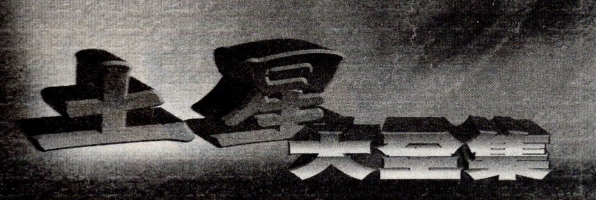
●粉红色铃当…恢复因受敌人攻击而破坏的手臂。




←为了纪念兵蜂系列经过10周年，特别发售了这款SS的作品。

### 评价表

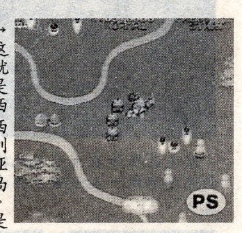
| 项目 | 评价 |
| --- | --- |
| 画　面 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 音　效 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★★☆☆☆ |



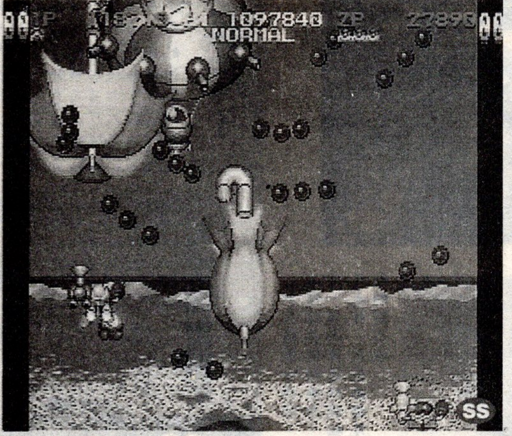

# 为玩家简单介绍各舞台的内容！

## 第1舞台

最初的舞台是西西利亚岛。这个温暖而且充满生气的岛屿，没想到也遭到南圣斯大公的攻击。为了恢复往日的和平，兵蜂出发了!!



←这就是西西利亚岛。是个整片绿草如茵的美丽岛屿。

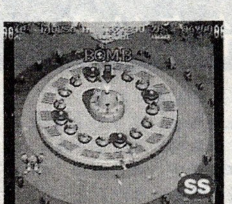


←第1舞台的头目，坐在其内的操纵者是摩斯古利少校，2支兼具攻击及防御效果的阳伞，拥有极高的机动力。此外，战斗的背景是在市街上空。

## 第2舞台

打倒占据西西利亚市街的摩斯古利少校后，兵蜂们转而向法达斯岛前面。不过，在西西利亚岛的内部地区中，有座古代遗迹已被敌人所占据。想要通过此地，势必要和敌人进行一场激烈的战斗。兵蜂们会获胜吗？

←左右两个画面可任意卷动的舞台。



←和地上要塞对战时要注意炸弹的使用法。




←第2舞台的中头目，这个外形看起来有点像鱼的家伙，不但能在空中战斗，而且从它的鼻子还能吐出火焰。

## 第3舞台

### 空中之要塞

这一关的主要舞台是空中要塞。此要塞原先的建设目的是防止敌人由行星外进行侵攻。在要塞周边登场的小型机，有时从背后，有时会从两侧进行突袭，所以操作兵蜂时要格外地小心。另外，当敌机以编队的方式出现时，记得要将其全部击毁。否则很可能会被它们逼到角落地带。有效利用集气射击，一次可解决许多敌人。比较令人讨厌的是要塞中的部队。



↑←这关头目的弱点就是中央的球体，不过这里有防护壁保护。为了使球体露出来，玩家必须攻击其两侧的羽形装置。只要下断持续攻击敌人弱点必可获胜。

## 第4舞台

### 毒气地带

乍看之下这个舞台似乎可以轻松愉快地过关。但实际上这里是长满霉菌到处充满毒气的死谷。刚进入这里时，敌人会以不规则曲线的方式到处移动，如果稍加不注意，可能会和敌人碰撞在一起。到了舞台的中间地带时，会出现一下子由画面消失，一下子又向自机突进的绿色球体。碰到它之后，最好能确实地将其击落。至于中型头目，则当它在画面下方进行待机编队时，以高速突进及回避对付。

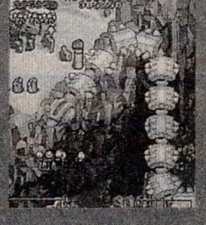


↑←两双长长的手臂能挡住一般炮弹的攻击。它的弱点也是像球体的装置，不过当玩家击中之中，它就会连续放出3次的落雷。小心闪躲不要被它打中了。

## 第5舞台

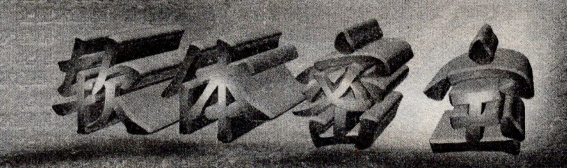
### 地下水源

这一关的舞台是曾经流有重要矿物的河川。而出现在此地的敌人，看起来很像厨房用品。它们的模样真是好可爱呀。尤其当它们成群结队一起出动时，整个画面看起来即生动又活泼。对付这些成群结队的小家伙时，利用集气射击消灭它们是最好的方法。此外，若不能一举将它们全部消灭，那么它们会在画面上到处走动而不会离去。一但画面上有5架这样的敌机，那么玩家可要手忙脚乱了





↑←舞台5的头目会拉动长长的身躯在画面上来回走动，除此之外它的头部还可进行各种的攻击。它的弱点是在头部，但这里同时也是它最强的地方，要注意。

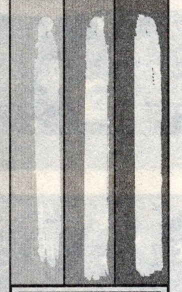






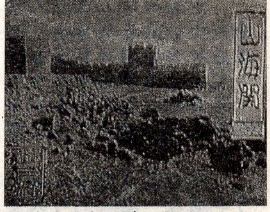
# 上海

上海 万里の长城



## 可以两人对战的麻将解牌游戏

这款游戏的基本规则就是从两边开始消除相同的牌，到把堆积如山的牌完全消除为止，此游戏结合了过去电脑版和大型电玩的优点，共有四种游戏收录在里面，相信这一款「上海万里长城」会给玩家们不同以往的新奇感受。



↑过关后出现美丽的画面。

### 一共收录4种解谜麻将

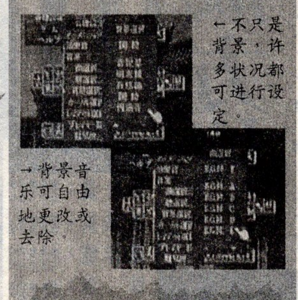
「上海万里长城」由于综合过去电脑版和大型电玩版，所以在游戏规则上多沿袭过去的游戏。收录的四种游戏加入了新要素，如更精美的画面、更多样化的模式设定…等，四个游戏可各自独立分开进行，这是与其他类似游戏完全不同，而且可说是独一无二的创举。

很不错的画面！


↑这是上海游戏画面。

### 背景和音效可任意改变

在设定模式中可改变麻将牌的种类，也可改变游戏背景及配乐，由于主机功能强，所以背景的绘制相当优美，配乐也是根据中国古典音乐重新改编而成。

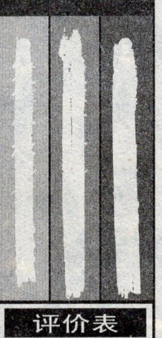

←不只是背景，许多状况都可进行设定

→背景音乐可自由地更改或去除

自我风格浓厚

| 评价表 | |
|---|---|
| 游戏度 | ★★☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ★★★☆☆ |
| 音效 | ★★★★☆ |
| 画面 | ★★☆☆☆ |

---




# 迷糊蛋方块

## 非常可爱的对战益智方块游戏

「迷糊蛋方块」是一款老少咸宜的解谜益智游戏，玩家一人进行时可以玩剧情模式，其中将出现许多可爱的玩偶角色，以及许多有趣可爱的视觉画面；二人进行则可玩对战模式，与好友一较高下，同一款游戏有两种玩法，真是新奇刺激又逗趣好玩！

### 一个人的玩法是～

←这是游戏过关时出现的可爱短剧

不可忍心！→消去这些可爱玩偶

### 两个人可这样玩～

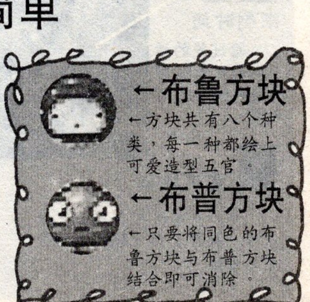


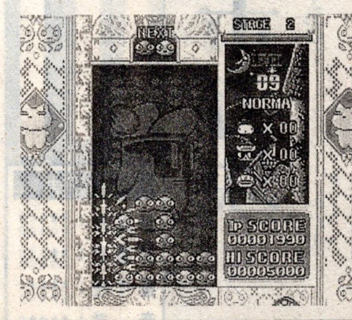
←有五种难易度，供玩家来自由选择。

迷糊蛋，只为了获胜→消去

### 基本规则非常简单

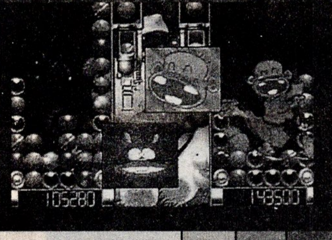
游戏开始时，玩家必须将众多的"布鲁方块"加以设定，只要将设定好的布鲁方块全消去便可过关，在对战模式下，愈快消除完布鲁方块者，即为得胜的一方，消除布鲁方块的方式很简单，只要在布普方块上放上同色的四个布鲁方块即可，不论横、直皆可。


←布鲁方块
←方块共有八个种类，每一种都绘上可爱造型五官。
←布普方块
←只要将同色的布鲁方块与布普方块结合即可消除。



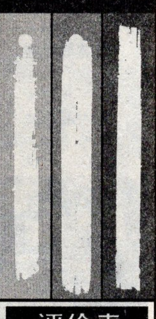

| 评价表 | |
|---|---|
| 游戏度 | ★★★☆☆ |
| 困难度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ★★★★☆ |
| 音效 | ★★★★☆ |
| 画面 | ★★★☆☆ |



# 平成方块

平成天才バカボンすすめ！バカボンズ



| 评价表 | |
|---|---|
| 游戏度： | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度： | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性： | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 音　效： | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 画　面： | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |

## 一群傻蛋的益智解谜方块！

卡通动画上相当受到喜爱和欢迎的喜剧角色，如今在益智方块游戏粉墨登场了！包括主角的爸爸和爷爷等，各具特色的九位喜剧角色都会在此款游戏中活力演出。

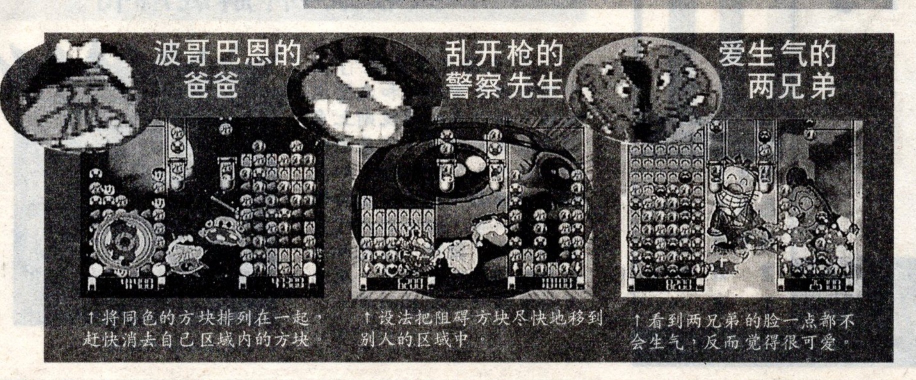
、游戏模式可分二种，有可和朋友一起玩的对战模式，也有可和主角们一起同乐的游戏模式。

### 首先先了解基本规则

从上方掉下来的方块都可加以旋转，直到它变为同样颜色的某喜剧角色的方块，并合成二个以上即可消除，若排列得宜还能产生连锁消除的效应。

有技巧地排列

→要活用在画面下方两侧自动出现的辅助方块。




↑将同色的方块排列在一起，赶快消去自己区域内的方块。

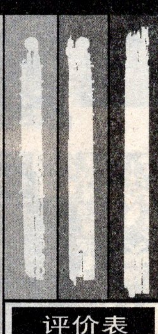
↑设法把阻碍方块尽快地移到别人的区域中。

↑看到两兄弟的脸一点都不会生气，反而觉得很可爱。

BreakThru!

# 射击方块

BREAK THRU!



| 评价表 | |
|---|---|
| 游戏度： | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度： | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性： | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 音　效： | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 画　面： | ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ |

## 不断落下方块的神经衰弱游戏

此款射击方块的规则是要让方块平均的落在每一个部位，借以消除方块，若在限定时间内消除完方块即可过关。

换句话说，就是将同色的方块上下左右排成固定的形状，就可消除方块，另外有许多特殊道具可用来消除方块。

### 不论何处都试试看



←只要不断过关，游戏难度将随之提升。

限制时间

想过关的话，就必须在限制时间内消除所有方块。

新出方块

经过一段时间后，会显示即将出现的新方块。

雷达按钮

可打开雷达并在画面上做区隔，就可了解方块落下的速度与方位。

转动方块钮

如果方块一直无法减少的话，只好利用此钮来左右调整试试看。

### 可利用各种道具

如果不使用秘宝而想过关真是难如登天！仔细考虑使用场合，并有效地使用这些秘宝。

**超级方块**

←可一次消去喜欢颜色的方块。

**火箭**

→可将其撞到的方块一并消除。

**炸弹**

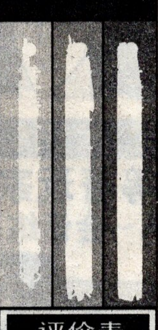
←只要连接 2 个以上的方块，就会自动引爆。

↑发射火箭，此方法可直线方块消失。




# 横断美国

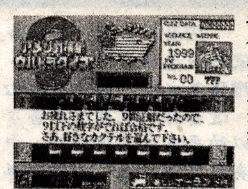
アメリカ横断ウルトラクイズ



| 评价表 | |
|---|---|
| 游戏度: | ★★★☆☆ |
| 困难度: | ★★★☆☆ |
| 操作性: | ★★★★★ |
| 音 效: | ★★★☆☆ |
| 画 面: | ★★★☆☆ |

## 16年间的机智问答全数汇集于此

「横断美国」是根据大型机智问答电视节目改编，其中收录了过去16年之间，电视机智问答的所有问题，能坚持到破关的玩家，必定会练就成一番机智功夫，参加电视的机智问答也必能过关斩将！



←所有机智问答题目都将在此重现江湖。

### 超级巡回机智问答

一共有50个问题，务必在限时内答完，在此会显示答对的题数有多少。

### 超级机智问答记录

超级问答的资料档案包括播出年份，第一个问题及优胜者的姓名资料。

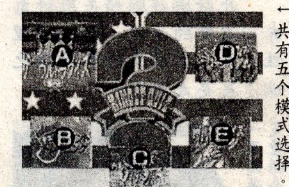


←答对率高者将荣登排行版。

←参加者的数目非常多。

### 动动你的大脑

游戏中共有五个检查站，都是电视机智问答中曾出现过的型态，包括对战问答模式、巡回问答模式…等，每种都可尝试看看！



←共有五个模式选择。

**挑战超级机智问答**

和电视画面相同，只要解答12个检查点的问题后，就可过关。

**检查站练习模式**

可自由选择任何一个检查点进行游戏，因是训练模式，故游戏并非连续进行。

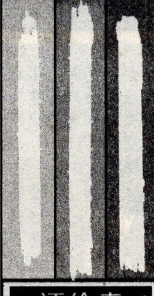
**超级机智问答对战**

由四位角色在六个检查点彼此进行竞争的模式，并以最后总分决定胜负。



→选出喜欢的角色来对战。

看谁的反应较快!!



# 魔法气泡

| 评价表 | |
|---|---|
| 游戏度: | ★★★★☆ |
| 困难度: | ★★★★☆ |
| 操作性: | ★★★★★ |
| 音 效: | ★★★☆☆ |
| 画 面: | ★★★★★ |

## 首先要知道基本的游戏系统

「魔法气泡二」继承上一款的游戏系统，比起上一款更增添了可玩性和趣味性，游戏中以可爱造型的角色彼此对战，益智中富饶趣味性。

这款游戏曾在MD、GG、SATRUN等主机上发售，基本上此款游戏在规则和画面上与前作差别不大，以下将说明。

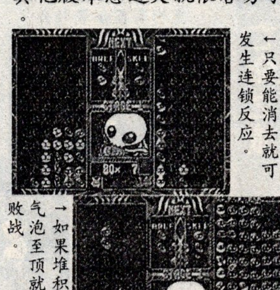
### 充满益智乐趣

↑曾经在SATURN上登场，游戏画面上并没有很大差别。

### 主要就是把气泡逐个消去

从上方降下五种颜色的气泡，必须将同色的四个气泡排在一起才能消除，如果能连续消除，还能将气泡转移到对手之下，增加对手负担，当气堆积到顶部而对手仍不能加以消除时，我方就可获胜。

由于各版本的魔法气泡规则相近，只要战胜此款，其他版本想过关就很容易了。



←只要能消去就可发生连锁反应。

→如果堆积气泡至顶就败战。

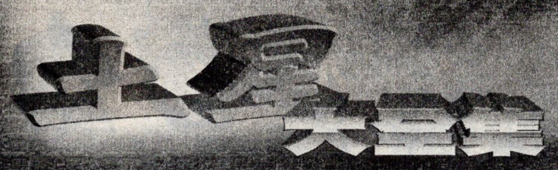
### 连锁

只要能消除一列魔法气泡，就能消除其他魔法气泡并且产生连锁，以此渐近将可把大量魔法气泡转移到对手阵地，不过，当给予对手大量气泡时，也可能使之更易消去气泡。




←要有耐心的一个一个消去。

←若能四连锁就能送对手大量的气泡。





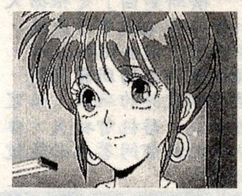
# 可游乐及学习英语的教学软体

「EMIT」是一套能令玩家边玩边学英文的游戏，想增强英文能力的朋友别心急，这套游戏现在已发售了！以动画方式呈现故事，中间夹杂英文对话，对话完并有英文问答测验，会话部份可随意选择重覆听取，并能随时切换成日文进行。

此款游戏剧情是取材自赤川次郎的小说，悬疑推理性十足，学英文绝不枯躁乏味！真是太帅了!!

→画面进行时可随时决定重播会话部份。





←主角田中百合将遭遇不可思议事件。

田中百合



←百合之男友太田一郎是否值得信赖？

太田一郎

## 分3种类练习问题等著玩家挑战

「EMIT」推理游戏共分三大部份，每部份又分为十个章节，每一章皆有练习问题，问题包括登场人物之间的对话内容，玩家对剧情了解程度测验，以及未来剧情将会如何发展的想像问题。问题中含有许多日常用语，并会随机变化，挑战性十足！

### A~会话练习~



←请注意聆听对话部份的内容。

### B~剧情理解~



←随后会出现和剧情相关的练习问题。

### C~想像问题~





←对今后故事的发展做出假想。

剧情故事中的内容高潮迭起

# EMIT 时之迷子 VOL.1.2.3

## VOL 1 时之迷子

现年十七岁的女高中学生田中百合，在某天遇见了一位奇特的老人，老人在说出「EMIT」话语后就消失了。



←那天百合遇见神秘老人，并被问道：「今天是何年何月何日呢？」



→老人获得正确答案后就轻声说了一句「EMIT」。

## VOL 2 亡命之旅

百合的男友太田一郎在舞会里遇见与女友极为相似的少女，但他确信那不是百合，疑惑的一郎于是急忙朝百合家赶去。



←百合之男友一郎听别人说舞会中有个近似百合的女子。



→神似百合的女子告诉一郎，百合已投身异次元空间。

## VOL 3 跟自己再见

抵达百合家中却见不到百合，一郎与百合之母正为此著急，却不知此时的百合正逐渐脱离现实世界朝向另一个异次元空间。





←当一郎和母亲敏子发现百合消失时，竟有百合不曾存在的感觉

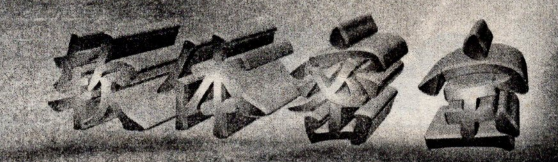


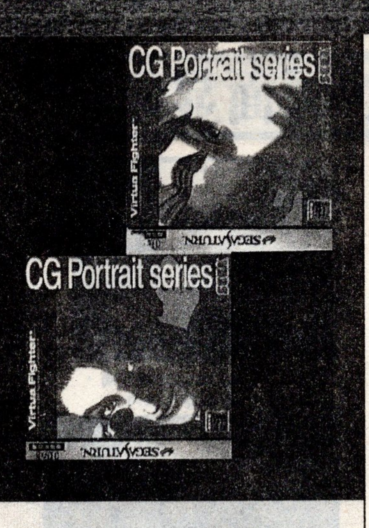


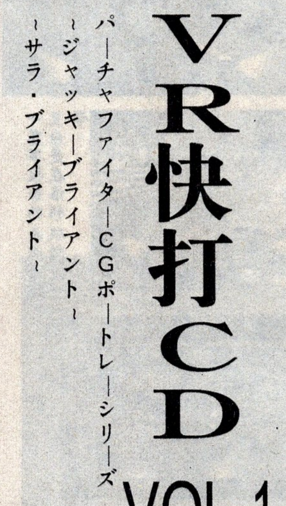
→好不容易回到现实世界的百合却受到另一百合的追击

## 评价表

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |






# VR快打CD VOL.1.2

パーチャファイタ—CGポートレ—シリーズ
～ジャッキ—ブライアント～
～サラ・ブライアント～



| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★★★★★☆ |
| 音　效 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★★☆☆☆ |

## VRCG特辑即将上市

以融合了CG和VOCAL SOUND概念之「VRCG特辑」，已经上市与大家见面了。这张特辑中，特别收录了以「VR3」开发设计小组所绘制的CG画面和IMAGE VOCAL ALBUM的「DACIN GSHADOWS」和灌制有各角色主题音乐及画像的写真集。在10月时已先发售了莎拉篇和杰克篇，接著特以每个月用2位主角为主题的方式，共出版10位主角的VRCG特辑。定价为￥1280。另外，将在玩家购买此5张特辑且寄回的抽奖券中，抽出可得到赠品的5万名幸运者，但此活动只在日本举行。



→由AM2研的有井氏所制作出的CG画面。



←以相同构想绘制出的杰克之CG画面。




像芭蕾舞姿的翻筋斗踢，如此美妙的动作，在CG动画的制作下，呈现的十分难能可贵。此「VR3」的制作小组，有多名女性成员投入制作，所以呈现的女性角色相当的柔美动人。




### 晶篇、佩篇

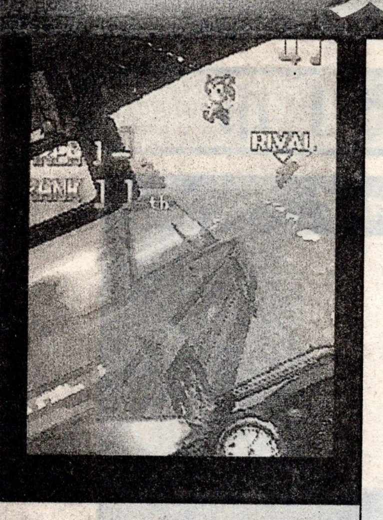
画面所见乃是于11月10日发售的晶篇和佩篇的新作CG。当然，除此以外，另有许多「VR3」制作小组所绘制的原稿CG和IMAGE VOC AL ALBUM的「DANCING SHADOWS」之各主角主题配乐，以单片的光碟各自收录其中。在日本其售价订为￥1280。

在下期的特辑开始，我们将依序的介绍在下一回将正式上市的2套VRCG特辑，敬请热烈的期待。



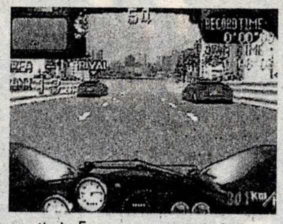
# 环美大赛车

ゲイルレーサー

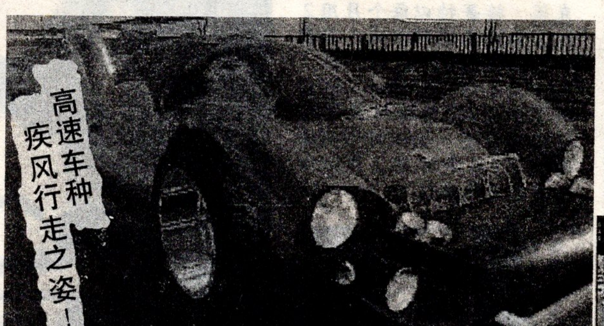



## 对手车也以POLYGON画面显示

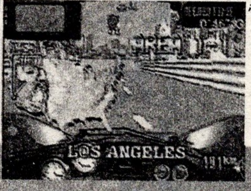
曾在大型电玩中盛行一时的「环美大赛车」，即将在SATURN主机上以增强功能之姿大显其身手。在此版之中所增强改良之处为原以2D画面制作的对手车，也完全以POLYGON画面处理，如此一来使得立体感倍增。另外，在游戏之中，可称为头目的强劲对手车，在各区中正等候著你的挑战。比赛模式，除了2P对战和计时赛，当然的游戏之中，于正式比赛中所见到的各种环境状况，都真实的设计进去。甚至连音效BGM都是原音呢。至于在游戏中所见到的障碍物和听到的声音，都和大型电玩版的相同，真是不可思议。

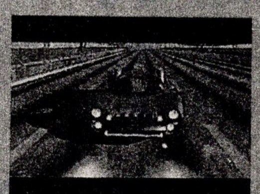



↑称为「GAIERACER的赌局，从洛杉机一路比赛至纽约。





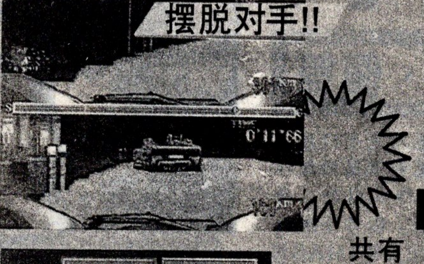


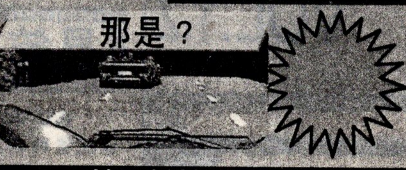




←赛事报告的画面，这里应是在洛杉矶附近一带。

## 2P的VS对战模式

在2P对战模式之中，共有四种赛程可选择。规则为以计时竞速的通过几个途中检查点后，看谁的成绩佳。在此模式中可以清楚的看到自车和对手车的POLYGON画面。而且在互相竞速之时，可以看到车身上的队徽标志。比赛精采刺激，不妨和同好们共同较技，看谁能得到胜利的荣誉。




共有4种赛程!!

### 第1名的队徽是？

比赛中的一部车脱颖而出，此时可以清楚的看见其队徽为SONY，另一台车的呢？



COURSE
CONTROL PRESS A OR C BUTTON
GAME START

| 评价表 | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音效 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ★★★★☆ |
| 困难度 | ★★★★★ |
| 保存度 | ★★★☆☆ |

# 用次世代主机来玩足球赛吧！

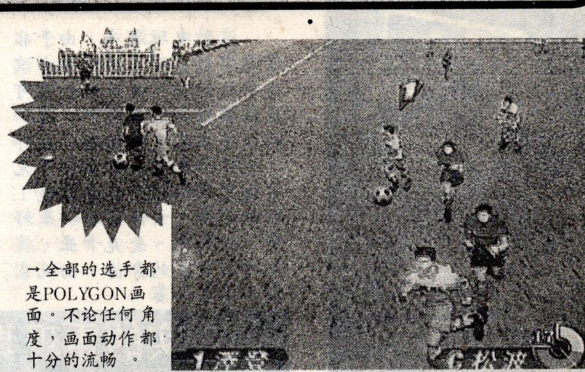



## 胜利足球

ビクトリーゴール

这款「胜利足球」软体，是应用于SATURN主机上的第一款足球电玩。和SFC版最大的不同点是将2D画面转换成3D主机精采动画。

选手资料，全都是参加94年日本杯复赛的选手，球员来头个个都不小。另外，由于设计有多人进行比赛的功能，故最多可由4位玩家同时参赛。在游戏之中，所能想到的足球秘技，都无一不缺。是足球迷值得玩的一款精采足球电玩。




→全部的选手都是POLYGON画面。不论任何角度，画面动作都十分的流畅。

大迫力的

PK战

可进行说点切换

自由自在

## 电子显示板上的内容

射门得分后电子显示板会秀出动画演出，而且每次射门得分后秀出的动画内容都将有所不同。有时会出现球员的特写镜头和介绍。有时则出现一些日本杯足赛的精采画面。但不论是出现那种画面，都是非常的有可看性及娱乐性。

展开进攻！

↓也会出现y.选手的介绍画面，这是那一个球团的球员呢？

↑「NICE PLAY」的显示画面将出现的赞扬球员。

↑射门成功时的画面，每次射门成功时的画面都不同。



| 评价表 | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 音效 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |




SELECT PLAY
Player-1

# 海岸高尔夫

PEBBLE BEACH GOLF LINKS
～スタドラーに挑战S

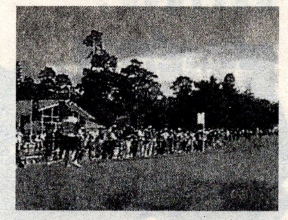
## 拥有世界一流高尔夫球赛的气势！

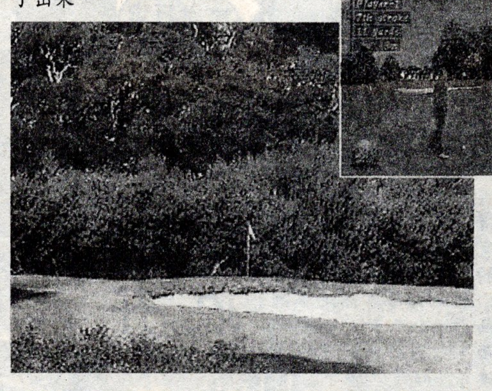
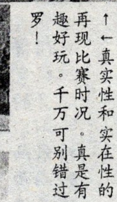
这款电玩游戏，由于非常忠实的重现了培伯鲁海滨高尔夫球场，故玩家们将可在美丽的自然景观中，轻松的享受高尔夫的乐趣。另外，也可和高尔夫职业好手克雷格史塔都拉同场竞技哦！除他以外，女性的名职业好手，如玛尼·麦克卡亚，将也可由玩家的身份，由玩家指名代其参赛。


↑这位就是克雷格史塔都拉。他会是游戏中的一个不错对手吗？

### 忠实的重现真实般的比赛

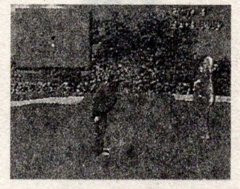
在游戏之中的画面，其中的地形部分，它是以高解析度的手法绘出，然后再运用其POLYGON的技术将其表现出来。因为确实的应用高解析度的绘图技术之故，在近距离的动画上，也表现的十分流畅。除此种种，不论是海或云的动画等等，都以近乎真实之3D手法将其表现了出来。

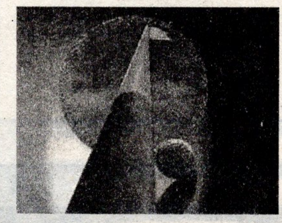

↑这可是众人梦寐以求的地方？

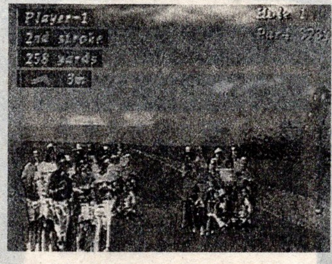


↑←真实性和实在性的再现比赛时况。真是有趣好玩。千万可别错过罗！

### 正确的击球

任何一种的比赛模式，都是由各玩家选定自己的球具和参赛的选手之后，正式进入比赛赛程。TOP UP→决定击球的方向→选择俱乐部→决定击球的姿势→依序的击球，这是一般正常的打球标准模式。不过为了使初学者能够顺利的进入状况，此游戏之中还设计有简单的击球模式。只要你能确实的掌握击球的技巧，想得到一杆进洞或老鹰的佳绩，进而看到观众们欢呼叫好的动画演出，那就可不是件梦想罗！


→果岭的起伏以网线方式表现出。


←当球遇上电线时会往上滚。



↑和比赛情况相似的环境气氛，在这里都可体会到。

| 6种模式＋观战 | |
|---|---|
| 培伯鲁公开赛 | 有史塔都拉和电脑模拟角色共８０名的４日赛程·可同时３人参赛· |
| 锦标赛 | 可以一直参赛到最后一天的锦标赛模式·可同时３人参赛· |
| 史多洛克赛 | 培伯鲁海滨球场的全１８洞赛程·可同时４人参赛· |
| 逐洞奖金赛 | 有选手逐洞角逐各洞设定的奖金·可同时４人参赛· |
| 配对赛 | 配对的逐洞进行比赛·也可选用史塔都拉为伙伴· |
| 练习模式 | 可任意选取培伯鲁海滨球场的任一洞来进行练习的游戏模式· |

### 评价表

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |



# 花式撞球2

SIDE POCKET2～传说のハスラー～

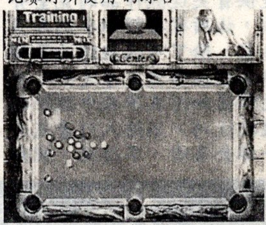
| 评价表 | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★ |
| 音效 | ★★★★☆ |
| 操作性 | ★★★★☆ |
| 困难度 | ★★★★★ |
| 保存度 | ★★★☆☆ |

## 花式撞球球赛的最高境界

这是继数年前曾大受观迎的花式撞球电玩软体之后，所制出的同系列作品「花式撞球2」。它比起前作，不仅是画面或临场感皆升级了，比赛的模式也大幅增加。而且，相信许多玩家们都会的一些击球特别技巧，也都放入游戏之中。

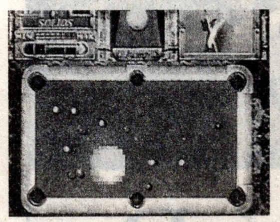
↑以真实照片穿插至动画上，使得临场感十足。

↓撞球台的种类有许多种。这是比赛时所使用的球台。




### 不同击球点的技巧

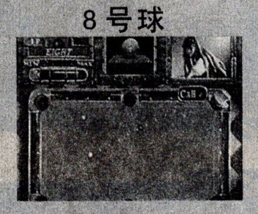
依击球点的不同，可打出各种不同的技巧球。确实的练好旋转和跳跃球技，朝成为一流的撞球高手目标迈进。



↑以跳球来决胜负。

### 有8种比赛方式！

**8号球**



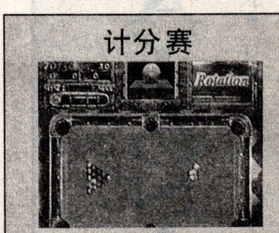
先将自选球(1～8OR9～15)打入袋后，再打入8号球进袋者获胜。

**9号球**



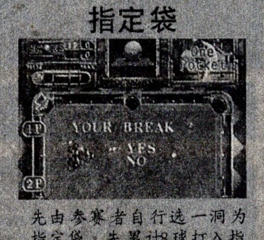

由1号球开始的位序打入袋中，谁在最后将9号球打入袋中的人获胜。

**计分赛**



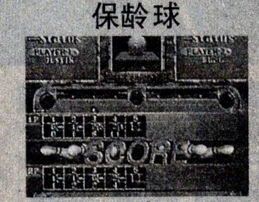

顺序的将1～15号球打入袋。以进袋球号累计分数，首先得到某规定分数者获胜。

**指定袋**




先由参赛者自行选一洞为指定袋。先累计8球打入指定袋者获胜。

**保龄球**




摆好1～10号球如保龄球瓶，以连杆入洞代表一球的方式作保龄球计分方式比赛。

**CUTSLOT**



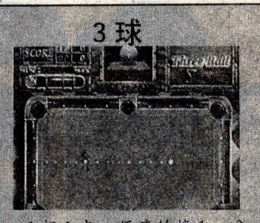

由3人参赛，互相的打入对手所拥有的5粒球。若最后仍剩有球在台上者获胜。

**14-1**

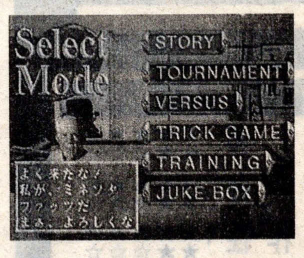



指定球、指定袋的方式进行比赛，一球一分，先累计达某规定分数者获胜。

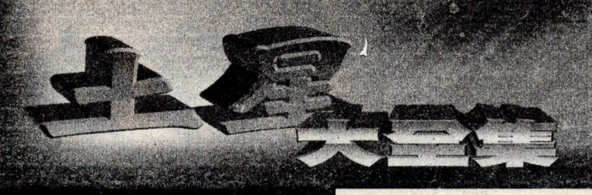
**3球**




1杆1点，顺序的将1～3号球打入袋中。所得点数最少者获胜。




↑可以供玩家们充分练习的模式。也可以试听各音效&BGM。



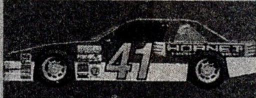


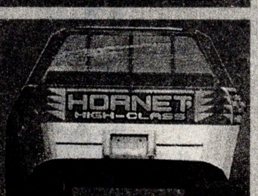
# 让我们一起来开车竞速！

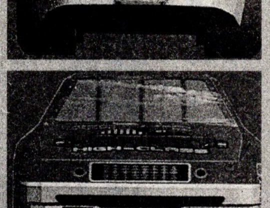
以POLYGON和TWETURE AMPPING技术制作的真实高速赛车电玩「DAYTONA USA」。这SATURN版的发售，应是读者们所热切期待的一件事。今日我们便要提供有关这款作品的完全介绍，让所有喜好飙车的SS玩家，除了可以在这儿了解整体移植的完成度之外，更能掌握如何在赛程中致胜的操控技巧，不论入门者或老手都会喜欢。不过呢，就如同你所见到的一些画面介绍，它几乎已将大型电玩版再现。光是看这些，我们应可期待它也可将中级、高级的部分给移植过来。当然，以「VIRTUAL RACING」观念设计的视点切换仍是有的。如下画面所示，从驾驶座处，可以自由的切换4种视点以随时观看车子四处的状况。这些可说完全移至大型电玩版。

## 玩家的比赛车

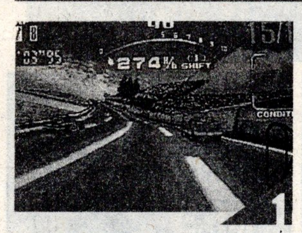
由玩家们所操纵的比赛车HORNET。共有自动排挡和手排挡二式车可供玩家自由选定。依各型车的不同，其最高速、加速力…等性能各有所不同，外观涂装颜色也不同。图示为手排车。



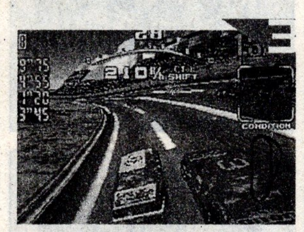


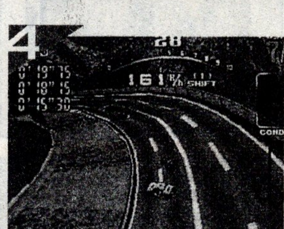


## 共有4种视点!!





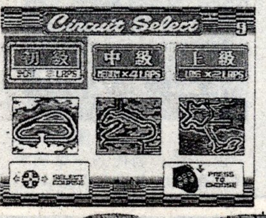




1 2 3 4

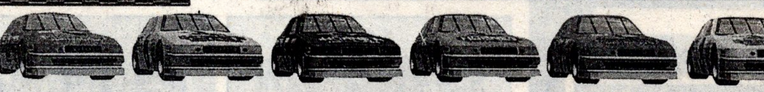
DAYTONA USA

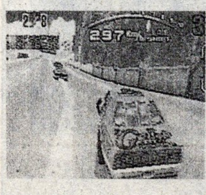
デイトナUSA

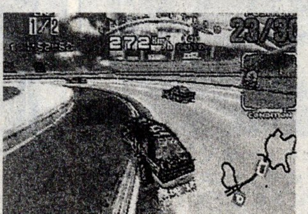



## 原型竞赛车总登场！

在标题画面上同时按LRCY不放再按START钮





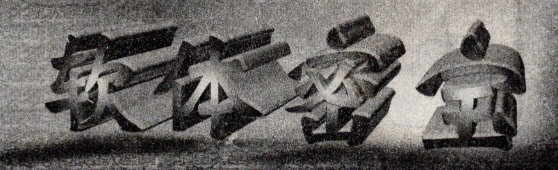


←在各场次名列前茅才能得到的车，可以此秘指令方式获得。

有一点，我相信大家都已知道，在各赛程中若能名列前3名，便可以得到2种秘密竞赛车(全程第一则可得到UMA车)。不过，对一位初学者而言，想要在高级赛程名列前3名是很难的。此时不妨使用此招。

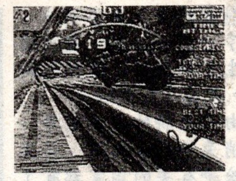
### 评价表

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★★☆☆☆ |




# 能更快速通过弯道的技巧

若是你忽略了各个转弯时的技巧，那么你想要创记录或获胜，就会非常的不易。因此在这里，我们将为大家解说过弯的技巧，请大家务必要熟练这些基本操作技巧。

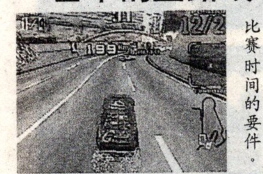


←方向盘和刹车等是基本操作技。

## 高速直行的油门控制

在直线加速时，刹车→方向盘的基本操纵，先持续的加速前进，当进入转弯时迅速的放掉油门，如此一来应可轻易的过弯。若是手排车，排向低速档也可有相同的效果。

### 基本的直路线



←过弯技巧是缩短比赛时间的要件。



若呈此交错状 立即放掉油门

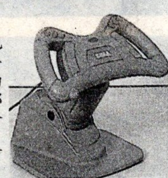
↑利用暂时放掉油门的技巧，可使你更圆滑的过弯。

## 甩尾过弯后的应变技巧

油门的放→踩→放，可说是赛车游戏中的一基本操作技巧。利用此种操作技巧，大多应可以平顺的过弯成功。即使你不太记得赛程中的过弯地点，亦可多利用此基本技巧。

## 赛车专用操纵把手

传说中的操作把手已正式开发完成。其名称为「SATURN・RACING CONTROLLER」。将和软体同时发售，售价为￥5800和大型电玩版的蝴蝶型方向盘的外观相同。



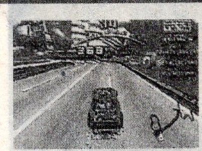
→把手的部分，可以有5公分左右的调整高度。



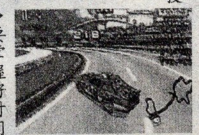

←若想要调整方向盘把手的角度时要固定好内侧的一支螺丝。

## OUT-IN-OUT的基本技巧

要使出甩尾过弯特技，只要熟记操作法后，应可很容易的做出此动作。不过，问题是，当你遇上各种地形之时，你又该如何来对应呢？该在何时踩油门，又该在何时放开油门呢？这些种种，都得靠玩家们临场时的反应，并得适时的使出对策。



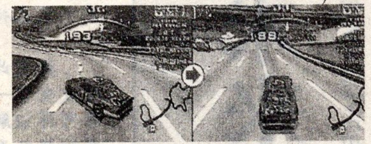
←当在做驱动技法时油门的放、踩，就是要领。



→要掌握好时间和要领来快速过弯。

## 平坦且宽广的急弯

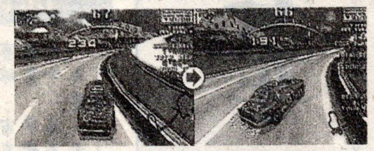
若地面滑，则尽速的做小幅度方式的甩尾特技来因应此种宽广的弯道。



←上级赛程最后处的转弯。

## 上坡且宽广的急弯

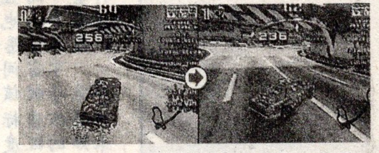
不需要特别注意会打滑的情况，当COUNTER之后别忘了立即踩油门加速前进。



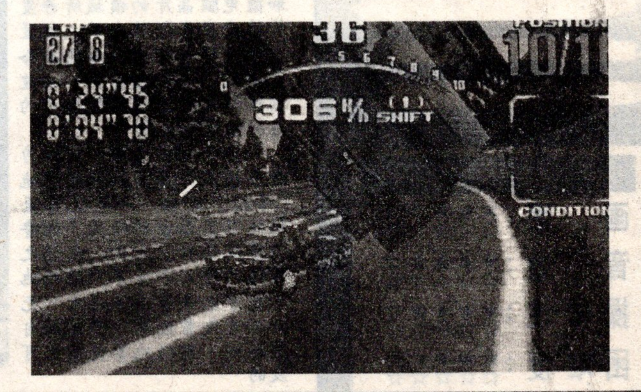
←上级赛程中灯塔前的急弯。

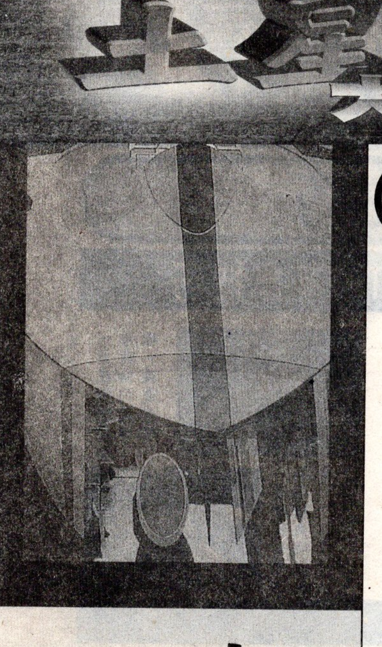
## 连续的惊险急弯

若已习惯此地形，早些踩油门加速亦可。甩尾过弯后放开油门和使方向盘归正。



←上级赛程中席里斯大楼前面。





# 未来赛车

GRAN CHASER（グランチェーサー）

## 风驰电掣的未来赛车

在这个时代之中，地球以外是有著具智慧的生命体，已不再是空想虚构的事。

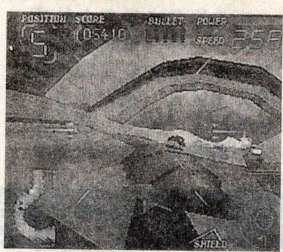
因此，就和地球上的各国家互相争斗一样的，各星系、行星间的种族、国家抗争正持续的在宇宙间延续著。在此时代中，人类已意识到银河系间的危机，而出现了地球统一国。

地球，此时和卡拉达西亚星系帝国爆发了长期的战争。由于帝国侵犯了地球殖民星系势力，就和数千年前的战争一样的激列战争爆发了，且已持续了2世纪之久。

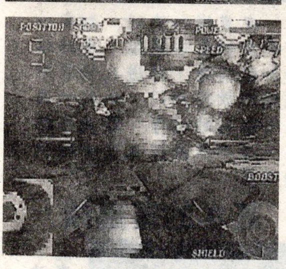
就在此战争僵持不下之时发生了一事件，使得战事将可得以解决。就在双方的宇宙舰队互相交战的战场中，互射出的重力兵器流弹，打中了一颗小恒星。使得恒星发生了和超新星爆炸般的现象，产生了一黑洞。

由于无聊的战事使得一恒星消失于宇宙空间，并且和此纷争有关的国家都有了罪恶感，于是乎，各国家之间突然的出现了一个共识。他们决定各自派遣配置武装的竞赛机械前往各文明国家去，且进行一连串的比赛，然后依比赛的结果来解决行星系间的问题。

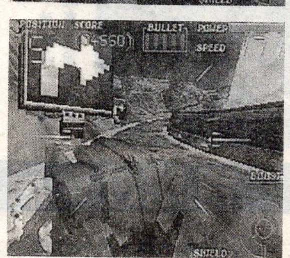
于是乎，各国家无一不竭尽全力的利用技术能力开发竞赛机，并且栽培优秀驾驶员。而全宇宙中的人，则无一不全力注视著这场激烈赛事，并称之为「未来赛车」













## 惊险万分的宇宙赛车场

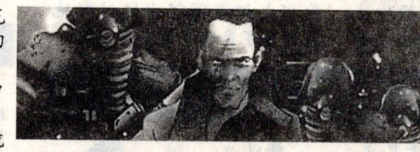
未来赛车的场地共跨越了6个星球，全部有11场赛事。

在宇宙中所累积的技术，无不开发应用至竞赛机上，为的是以期发挥潜能来充分应付所有苛酷自然环境的行星。而且所挑选出的11场赛事，也是全银行系之中，最为险恶的竞赛场地。

宇宙间所有的自然环境异像尽被该时代的科学家列为疑似座标空间，其中藏有未知的极度危险。在诸科技和微电脑晶片的领域所开发出的竞赛车即将出炉，配置有先进H和耐热耐冷的超合金钢板。而驾驶员们，也被训练的足以发挥极限能力的应付险恶的比赛。

11场的赛事，从做为故事模式开幕战的地球场地『帝拉』开始，一直比赛至机械卫星舞台的场地『阿鲁玛莎提蕾斯』为止。在这之间的另外4个星系中的场地，对于未来赛车手而言，无一不是异常险恶、严苛的自然环境，所以比赛是精采可及的。

竞赛车的控制技术，在每场赛程中都有所不同，故得具相当本事，才能有机会获胜。

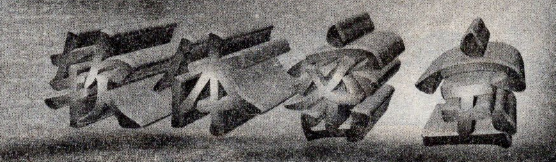


各个星际间的强豪们将于此决胜负



**评价表**

| | |
|---|---|
| 画　　面 | ★★★☆☆ |
| 音　　效 | ★★★★☆ |
| 操 作 性 | ★★★★☆ |
| 困 难 度 | ★★★☆☆ |
| 保 存 度 | ★★★☆☆ |



# 立体排球

バーチャルバレーボール

| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★☆☆☆☆☆☆☆ |

## POLYGON超立体感排球赛！

以POLYGON绘制成的选手在排球场激烈竞技的排球赛将在SATURN主机上登场。玩家在所设定的8个国家代表队中选择一队与赛，规则为6人制排球赛。比赛模式共分为对电脑战和2位玩家对战二种，且有全国杯及锦标赛2系列的精采赛事，场场比赛都将会是非常的精采，务必朝称霸世界排坛的目标前进。

除此之外，若选择资讯模式的话，称为"小排子"的可爱解说员将隆重登场，为大家说明排球的打法和操作方法及各个排球比赛专门术语。接著，这款游戏之中最大的特征为以输入指令方式来进行各击球动作。且就在输入指令之后，将决定你是否顺利得分。

↑这是"小排子"，在选择游戏模式时会登场为你做解说。

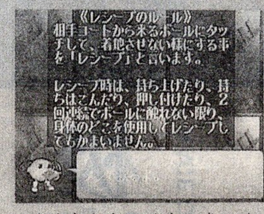



↑以猜拳方式决定攻守顺序，连这都是POLYGON的画面哦！

### 游戏模式

共有4种游戏模式。若你是排球的初学者，不妨先选其中的资讯模式，如此你将可在该模式中学习到排球比赛的规则和常识。

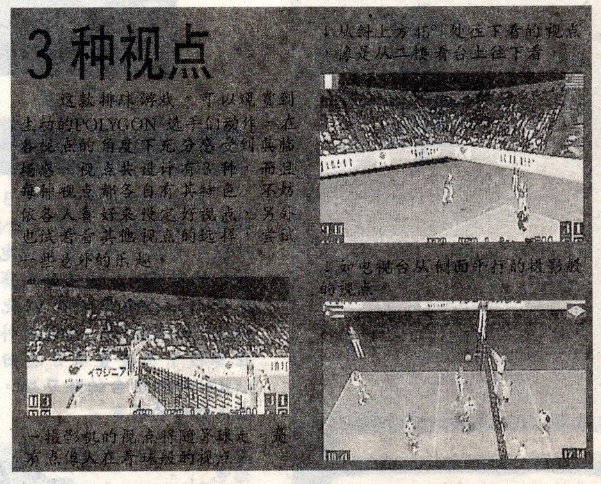
### 资讯模式




↑除球赛中出现的专门术语外，也都有收录在这模式之中。

打排球的基本技巧，基本上有接球、托球和扣球。这三个是进行比赛的主要动作。另外在比赛时，在接球后假如你能够输入了其他的必杀技指令，将可组合成各式快攻和扣杀攻击等等多采多姿的攻击绝技。由于即使是再难的指令或常用的指令，皆可以事先的用记忆方式存在X、Y、Z钮上，请多加利用。

## 在排球场上要掌握基本技巧加以灵活运用



### 3种视点

这款排球游戏，可以观赏到生动的POLYGON选手们动作。在各视点的角度下充分感受到其临场感。视点共设计有3种，而且每种视点都各自有其特色，不妨依各人喜好来设定好视点，另外也试看看其他视点的选择，尝试一些意外的乐趣。

↓从斜上方45°处往下看的视点，像是从二楼看台上往下看。

↓如电视台从侧面平行的摄影般的视点。

↑摄影机的视点将随著球走，是有点像人在看球般的视点。

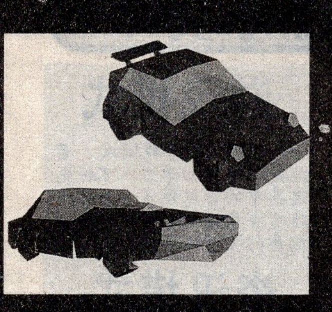
### 基本技巧

若没顺利打中球的话，就没辄了。因此，要注意一下排球的颜色。当球呈红色时，赶快按钮接击球。记得，即使你看准了球且认为打球时机对时才按钮，但往往球色变白，此时你将失误打不中球。输入秘技指令时亦同。




→太快时，球呈红色光的时间将会变得比较短。

→若失误的话将平白使对手得分。故要好好的打球。



# 极速赛车

RACE DRIVIN

## 可享受真实赛车般的乐趣！

经长期等待的赛车迷们有福了。此款电玩SATURN版已近完成了。此次它将以大型电玩版移植十α之姿上市。因此其精采的激战内容是可期待的。比赛中虽无攻击性物体的设计，但其动画演出仍是精采万分，毕竟赛车比赛是不一定要有该种内容设计的。这款电球的魅力所在是驾驶技术力和竞赛车的运转。而这些种种，也正是一款赛车风格电玩，所必备的要素。

G:02:56
2:33:00

↑驰骋在有欧风味道的道路上，除欣赏风景外也要加速前进。




←自车后方45度上空的视点。真棒。




←乱七八糟的2回转大弯。

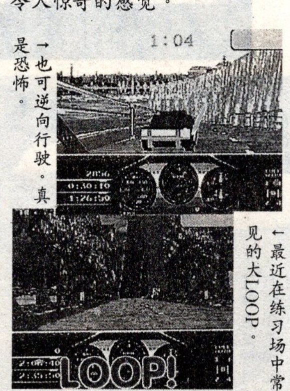
→卡车也可以做过弯的动作。

### 各型车种齐备

SPORTS STAR
SPEED STAR
CLASSIC STAR
POWER STAR
ROAD STAR
MAD STAR
BABY STAR
WING STAR

### 3TYPE 2MODE

游戏的特征是设计有3种独特的赛车赛程。SATURN版中除了有完全移植自大型电玩版中的赛程外。还有将该赛程画面加以特殊画面处理化的REAL MODE2种。除此之外，在赛程中所设置有2次回转LOOP和跳跃台的练习场，有令人惊奇的感觉。




→也可逆向行驶。真是恐怖。

←最近在练习场中常见的大LOOP。




↑这是ARCADE MODE精采画面。

←这是REAL MODE的画面。

↑美丽的七彩彩虹。这也就是POLYGON的彩虹动画。

←在过弯之前，遇到卡车的情景。

←POLYGON的牛。会叫哦！

### 评价表

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ ☆☆☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★☆☆ ☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★☆☆ ☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★☆☆ ☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★☆☆ ☆☆☆☆☆ |

# 目前当红的动画偶像在SS版上大出锋头！



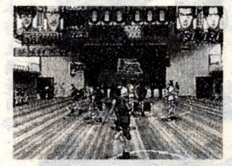
# 灌篮高手

テレビアニメスラムダンク

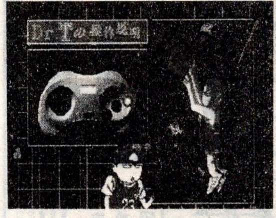
在漫画及卡通影集中倍受欢迎的「灌篮高手」，将首次的以篮球电玩游戏之姿在SATURN主机上出现。此游戏的特色为往攻击方向制作出的精采比赛动画。因为在之前所见到的篮球比赛游戏，都是以左右向的方式进行比赛，所以或许需做一些适应调整，在实际的篮球比赛时，也是持球者要向对手的篮板进攻，然后设法投篮得分。也就是说，选手要朝著得分的篮板处。或前或左右的移往得分区域。而在此游戏中。唯有在跳球的时候，会呈横向取景的画面，其余的都是纵向的朝进攻方向的取景画面。

## 牢记可简单操作按钮的功能

基本操作法为以方向钮控制球员移动，其他如传球、运球和射篮等等动作，则是以A或B钮控制。传球和射篮时，即时不先用方向钮射定方位，也可以轻松的操作做出传球和射篮的动作。具体的说，操作法为进攻时，先以A钮做好运球或转身的切换，后以B钮决定要传球或者是以C钮来决定射篮。守备时。则以A钮切换正常状态或给予对手压迫性的防守，然后以B钮决定是否要抄球，或以C钮决定做近身的动作。画面所见到的三角形符号是代表你将要传球给同队队的目标。



←以L、R钮换控传球目标。



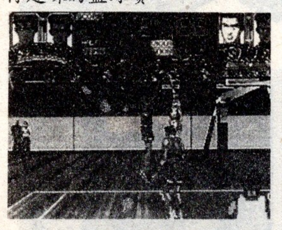
↑有声的操作解说。

## 2种游戏模式

游戏模式大致上可分为2大类。首先为可自由设定且仅有一回合赛程的VS模式和沿用原作剧本故事为游戏主轴的故事模式。不过，无论如何。主要的游戏进行应是以故事模式为主。而且，相信这是一十分有趣值得一玩的篮球比赛电玩。

### VS模式

这是可以选择和电脑对战或是和朋友互相对战的VS比赛模式。由于VS电脑的比赛模式中可以自由的设定对手实力强度和比赛时间，所以不妨做为正式进入故事模式前的练习用吧！由于也可以自选队伍，所以也可不遵照原作的来进行趣味的篮球赛。



↑可设定比赛时间和对手强度。

### 故事模式

由主角樱木花道加入湘北篮球队之后，故事便正式的开始了。也从此，原先轰动一时的著名卡通"灌篮高手"，重现于电玩游戏之中。虽然其故事主轴沿用了原作，但有时会败战，有时也会胜利，故未能取得全胜也无所谓。作品的另一特征就是采用了和正式比赛所需的每半场20分钟制，故比赛时间有相当长的感觉。



↑游戏中所出现的角色画面，一点都不输卡通的画面。



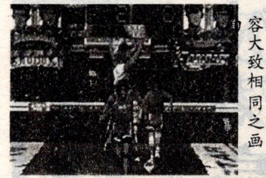


←可以在这里选择参赛队伍。

## 要能巧妙运用各选手的能力

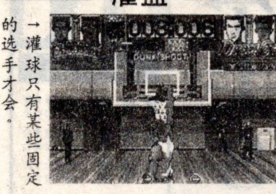
在各模式比赛的时候，可以决定各选手们的攻守位置。配合著攻守阵势的不同，还可设定是否要采区域盯人或是全场盯人的防守。不过要记得，若过于强求球员该站在何处时！有可能会使选手无法发挥其能力。所以原则上应采原作上所设计好的攻守阵容。

### 篮板球



←和原作卡通的内容大致相同之画

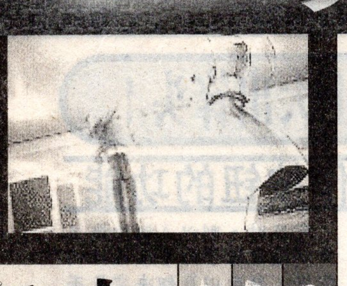
### 灌篮



→灌篮只有某些固定的选手才会。

### 评价表

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★ |
| 音　效 | ★★★★☆ |
| 操作性 | ★★★☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★ |
| 保存度 | ★★★★☆ |

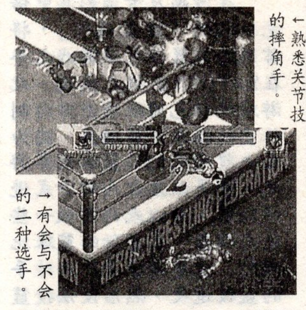


# 火爆摔角外传

ファイプロ外传

## 转战新机种的摔角游戏

为摔角迷们所喜爱的「火爆摔角」，将首次的在SATURN主机上出现。你将在8名选手中选择一位，引领著你成为最强选手向目标前进。基本操作和目前所见同系列作品相同。不过呢，输入攻守动作指令的时候，必须要干净俐落。不论是争取王者的循环赛程或者是最多4对4的团体战，无一不精采万分。



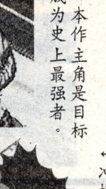
←熟悉关节技的摔角手。

→有会与不会的二种选手。



←本作主角是目标成为史上最强者。







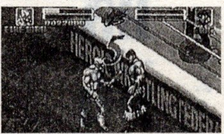
←冲撞式的追击。

### 段位认定模式

这个模式是，由你连续的挑战电脑所设定的数位对手。在每场赛车后你的体力将不会恢复，所以在第3、4战后将会面临激战。在打到你力竭的的结束比赛后，你将依战绩而得到某个称号

### 指令模式

这是可以让玩家简单的学会基本操作方法或摔角格斗技巧的指令模式。从各式基本操作技巧乃至于稍微技巧化及应用，共分为4大种类，正等著早日顺序的参考并熟练之。各个示范的摔角选手们，将以实际的比赛来示范演出各技巧的操作法，借以说明给大家看，所以就算你不参阅说明书，也可以很轻松的开始进行游戏。这是最可以推荐给初学者的不错游戏模式。



评价表

| | |
|---|---|
| 游戏度 | ★★★★★ |
| 困难度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ★★★☆☆ |
| 音效 | ★★★☆☆ |
| 画面 | ★★★★☆ |

# 波涛高尔夫3

マスターズ

## 不论是画面或系统都已改良

波涛高尔夫球赛，所进行的锦标赛为预赛2天和决赛2天共4天的赛程。这款电玩游戏的基本设计为原来高尔夫游戏「MASTERS3」，也可说是其同系列的作品，只不过是使用于不同的主机上而已。这回，SATURN版本中，不仅加强了其画面演出，亦追加设计了许多的新功能。所以希望已玩过其他主机版同游戏的的玩家，也一定要试玩SATURN的波涛高尔夫球赛。

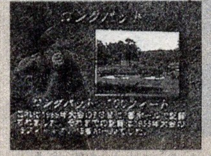




↑比赛场地的全景。

### 挑战最高记录！

在这个模式中，可以看到过去在此球场中所被创出各项比赛最佳纪录。若能在比赛中破纪录的话，将可立刻改写历史纪录。



←改写以往的最佳记录。

### 切换视点

有关功能设定画面，可以借其设定在游戏中的各个OPTION功能。特别是可切换视点和球飞行轨迹显示的功能，可以提供玩家做为观察研究球路用，是非常实用的功能。





↑由于可看到球的飞行轨迹，故可看到风速对球的影响力。





可容易的首到球的飞行轨迹。

评价表

| | |
|---|---|
| 游戏度 | ★★★★★ |
| 困难度 | ★★★★★ |
| 操作性 | ★★☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★★ |
| 画面 | ★★★★☆ |



# 拳王之道

キング　オブ・ボクシング

**评价表**

| | |
|---|---|
| 游戏度 | ★★★★★ |
| 困难度 | ★★★★☆ |
| 操作性 | ★★★★☆ |
| 音　效 | ★★★★★ |
| 画　面 | ★★★★☆ |

## 以POLYGON拳手向世界拳王目标前进

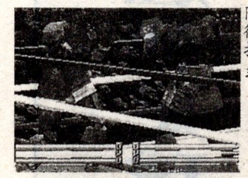
由自己所塑造出的拳击手，将在３Ｄ的擂台上自由自在的进行比赛，典型的ＰOLYGON拳赛电玩。由于也可显示出每回合间的比赛成绩(如拳击有效机率和击中对手的有效分总数)，比赛的演出，就好像是真实的拳击赛一般，过程精采刺激且好玩有趣，是颇值得一玩的拳击电玩游戏。




↑脸画面．不苟言笑却是非常有趣的表情。

### 基本的攻击和防御

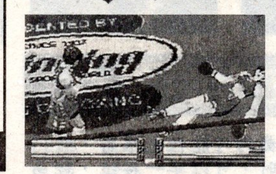
基本上，要加强防御的能力。在这能力未达某水准以上之前，绝不要轻易的想正式参赛。好好的利用脚步轻快的移动稍离对手一些距离，然后以小拳试探性的攻击，其在对手漏出破绽的瞬间、重创对手。不要仅做单调式的攻击，要不断的攻击对手身上各部位。特别是遇上强悍的对手之时，更要确实的应用各攻守技巧来对付，千万别轻视对手实力，即使陷入长期战也无妨。



←称为「皮卡夫」的防御招式。

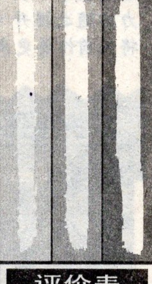
### 称王于３个比赛模式

一击成名天下知！



模式分别有借著和世界中３０位对手进行的比赛来让自己成长，以世界拳王为目标的主事件。配合著自己的实力，可和同水准拳手进行练习赛的SUPER RINK模式。最后则有可同时对战的ＶＳ模式等３种。

共有三种模式




# VR公开网球赛

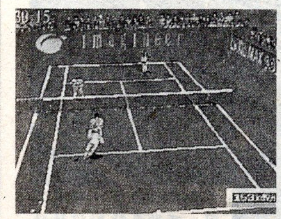
バーチャル　オープン　テニス

**评价表**

| | |
|---|---|
| 游戏度 | ★★★★☆ |
| 困难度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ★★★☆☆ |
| 音　效 | ★★★★☆ |
| 画　面 | ★★★★☆ |

## 努力练球来迈向世界冠军

以POLYGON制作出的选手和场地的网球赛。比赛中共有８种视点，裁判的判决也是以音效来演出。另外可显示球的飞行轨迹也是其特色之１。共有十位选手可供玩家选用，而每位选手所拥有的特性都不同。



↑可同时有４位玩家参赛。

↓在序幕动画中，可看到精采的ＣＧ电影画面。



### 有３种游戏模式

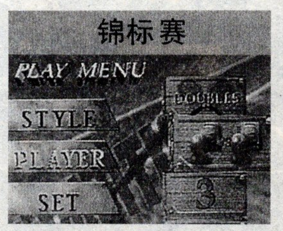
游戏的模式共有３种类。首先为一般比赛法的锦标赛，可供玩家进行比赛。若装置有多人玩５对应时，最多可供４人同时的进行双打赛程。在冠军杯模式中，可以和电脑单独的进行比赛。最后，玩家们可以借著训练模式，以特训的方式加强练习接球、反击等等基本打球技巧。

### 冠军杯赛



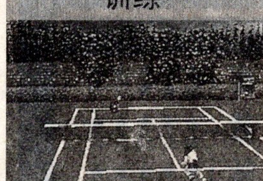

↑本作有初学者用和高级者用共二种赛程。

### 锦标赛

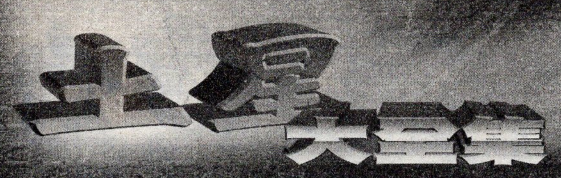


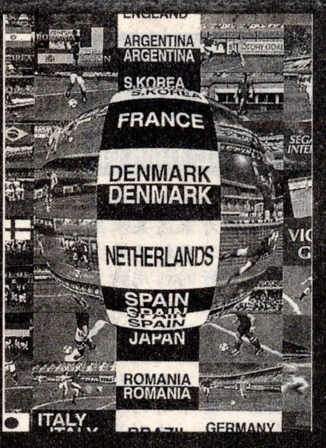

↑选定比赛人数、SET数、COURT种类后，比赛开始。

### 训练



↑不论是接球、反击，都可靠特训方式加强练习。




# 胜利足球世界赛篇

## 目标为称霸世界足坛！

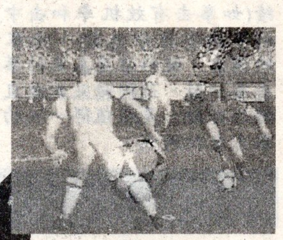
95年1月20日才发售的「胜利足球」，其续作很快的又要登场了。前作是以「日本杯」为题材，此次作品，则以世界为舞台，共有12国的劲旅参与角逐此世界足赛。操作方法，视点切换和精采重播…等基本功能都和前作相同，另外则作了细部的修正。当然的依旧配有动听的BGM音乐，胜利时亦将会播放胜队的国歌。比赛时的配音，亦大幅的改进追加了许多，可说是精采万分的足赛游戏。


↑可自由切换视点。

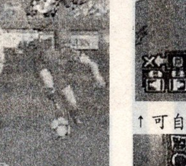

←精采的电子看板

→重视其精采得分画面。

### 全新的序幕动画！

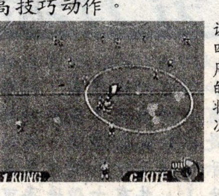






### 快速回传是攻击的要点

攻击时，最精采的部分莫过于运球。和前作相同的是按二次方向钮，可做出突击动作。还有，比起前作，选手间距较狭，故无传通常是决胜负的关键。不过，被抄截的可能性也很高。射门之时，可以单一按钮，轻易的使出射门动作，甚至可做出倒挂金钩、头捶…等等的高技巧动作。


←以缩小视点方式确认四周的状况。


↑由侧翼传向正中央处，得分机会很多。

↑和球的位置，距离不同，可做各种射门的动作。甚至可做头捶射门的动作。

←实际开始比赛时，只要熟悉操作法，甚至可以使出倒挂金钩的高级射门技巧。

### 电脑是强敌！

游戏的基本系统，可说和前作无任何差别，唯有全部球队和球员的资料都已更新。序幕动画和BGM则亦换新，国歌也可被播放。另外，直接比赛性的临场感觉有了大幅度的改进，玩起来可说是非常的紧张刺激又好玩。

操作性和电脑计算的速度都增强了一少。电脑对手的实力亦随之提升，故与电脑对战将比前作要更来的精采。

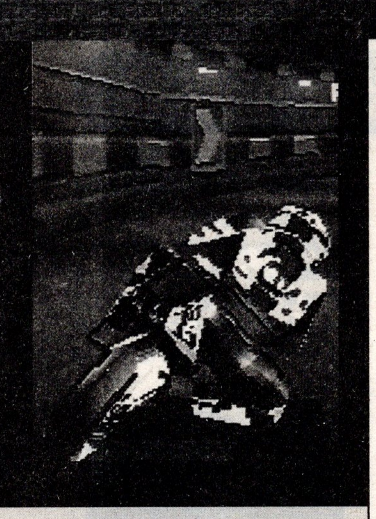
### 想获胜是不容易的！


↑由于计算程式的改良，电脑对手实力比前作强了许多。



| 评价表 | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★★★★☆☆ |
| 音　效 | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★★☆☆☆ |

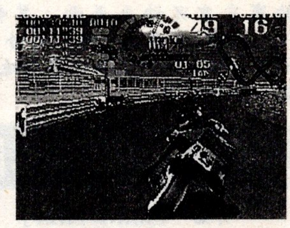
# POLYGON超实感机车大赛



## 超实感机车赛'95

ハングオンGP95

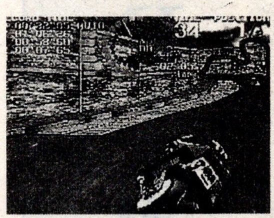
握好控制把手及油门收放，并且左右摇晃著车台，跟著画面过弯往前冲刺争先而去…。这情景是在大型电玩中心看到玩家玩机车赛时的情景。而那也可说是采用体感赛车周边的“机车竞速赛”的开山鼻祖。此回，在SA TURN主机中，它将以POLYGON绘制成的赛车，骑士和机车重新现于众玩家眼前。这一回，玩家们将会以重心移动的姿势，尽情的陶醉在激烈有趣的机车大赛之中。是一款不可多得的作品。



↑机车不同时，骑士也同。

## 5种不同性能的机车

可选用的竞赛车共有5种。各机车的引擎(加速、最高速性能)、车体结构(相关过弯的性能)、刹车系统(制动力)和轮胎(抓地力性能)等4系统，各被设定为某一不同水准。不过为了安心起见，建议玩家们试著操作每一型车种，借之找出你觉得最顺手的竞赛车种。



↑最高速和转弯应切入的角度请实际的试跑以确定。




初学者适用的车种。各性能都十分平均。

特别加强了过弯性能的改装车。

过弯时角度小加速性大的车种。

刹车性能十分优异的高速车种。

引擎性能极佳的高速车。过弯性能较差。

## 可切换3种视点

此款游戏，在比赛和重玩的时候，视点共有3点可供玩家随时的切换(比赛途中也可以切换)。分别为骑士本身、骑士后侧往前看及后斜上侧往前看等3种视点。根据这些视点切换，玩家可以借之观察前方地形、四周的比赛情况…等，并随之应变。比赛时不妨试试看各视点来进行游戏。

### 驾驶座往前看的视点



↑骑士往前看的视点。无法看到机车两侧的情况。

### 骑士后侧的视点



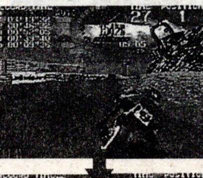
↑由机车后侧往前看去。可以清楚的判别前方路况的起伏。

### 斜上侧的视点

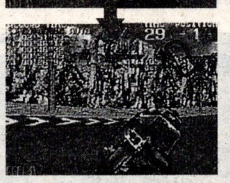


后侧斜上方向下看的视点。可清楚的看到过弯地形。

## 目标成为超级骑士



←这是一般的转弯地形。

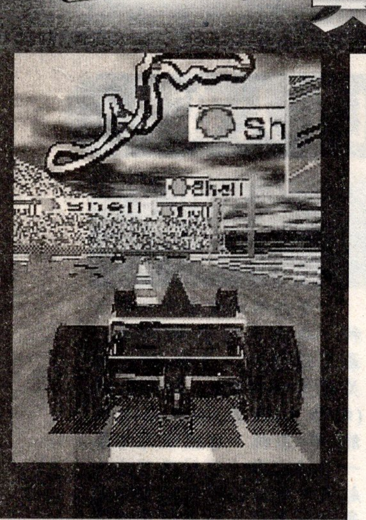


←这是比较滑的转弯地点。

用一定的速度以上进入弯道中，将机车打斜并且踩刹车，此时后侧轮胎将向外侧滑去，也就是说，此时你可以利用此操作法做急速转向的高级技巧。不过，过头的话可能会成逆行状态，所以别忘了要配合油门来调整过弯状况。看起来是个不错的过弯技巧，但实际上这是有点难度的技巧，需要多加练习才可。

### 评价表

| 项目 | 评价 |
| --- | --- |
| 画　面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音　效 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | ★★★★★★☆☆☆☆ |



# 临场感十足的F1超级赛车游戏

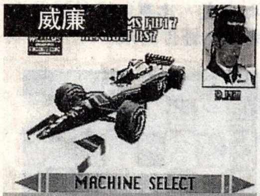
# F1超级赛车

F1超级大赛车，在以POLYGON技术描绘的环境下，进行F1赛车锦标赛。这是一般玩家对赛车游戏的印象。在此款游戏之中，除了实况的配音音效外还有以各角度摄取的赛车实况动画画面，其精采度就和一般你所见到POLYGON赛游戏一样。另外，此作品的另一特点是，设计了实际有的车队和比赛场地，可令玩家充分享受如真实赛车般的乐趣。

## 有5个车队供选用

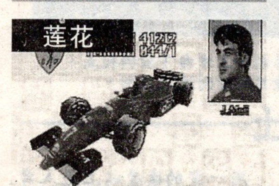
一开始「PRAND PRIX」后，首先你将看到选择车队的标题画面。可选择的车队共有培拿顿、威廉、莲花、麦克拉连和迪雷鲁等5个知名车队。未被你选用的其他车队，将以竞争对手的身份登场，和你一起较竞比赛。

培拿顿




驾驶员为席哈尔、修马哈先生。(培拿顿车队)

威廉




这车队的驾驶员迪蒙·希鲁。(威廉车队)

莲花




驾驶员为强·阿雷兹·很帅气的赛车手。(莲花车队)

麦克拉连

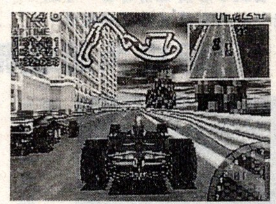



驾驶员为米卡·哈奇念。(麦克拉连车队)

迪雷鲁



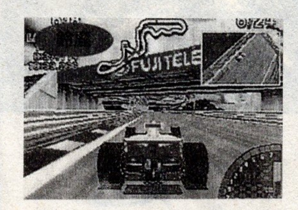

驾驶员为片山右京。(迪雷鲁车队)



↑其他车子将以竞争者身份上场和你进行比赛。

## 选择赛程

接著为选场次。玩家可以选择蒙地卡罗市街(摩那哥)、铃鹿(日本)、和肯海茵(德国)等实际有的著名赛车场和新设计的3个赛车场，此外亦有6种赛程可让玩家们来自由的选择。

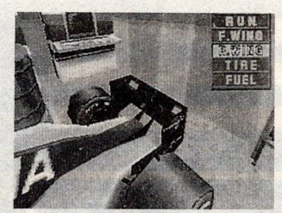


## 设定配件

场地选好后，接著是设定车子配件。共分有E-WING R-NING、TIRE和FUEL等4大项目。在你选择某项目想设定其配件时，车子的该部位将在画面上呈特写镜头。由于每一部位的性能都关系著整车的性能，故得要谨慎的选择才行。

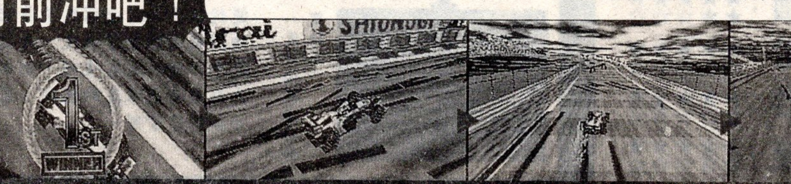


←前后优流翼有5个角度可调整。




↑选择该项目时的特写镜头。

## 向前冲吧！



| 评价表 | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★★★☆☆☆ |
| 音效 | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| 操作性 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 困难度 | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 保存度 | |

机密解读

# SEGA AM小组究极档案AM R&D DEPT.#1

## 强硬游戏制作群集结 技术、等级实力派集团！

# AM1研

AM1研（AM R&D DEPT. #1）小组成员约80余人，在早期的SEGA电动版游戏上曾推出大受欢迎的「疯狂赛车」系列作品，近期则专注于SATURN互换机ST-V与MODEL-2的软体制作。该小组最新的ST-V作品是「深海垂钓」，在这款钓鱼的模拟游戏中，是使用了CD-ROM与MPEG动画再生硬体，游戏的画质比美LD影像，而且资料的读取动作非常快速。该游戏使用了320Mbit的超大容量来表现远洋鱼群的丰富习性。

在MODEL-2的开发制作上，最新的游戏是「天鹰出击」，这是款综合了「冲破火网」与「G-LOC」而完成的3D POLY-GON射击射击游戏，游戏中巨大飞行物体飞行的动作、游戏背景的真实模拟，都有著最传神的演出。除了「天鹰出击」之外，活用MODEL-2基数最大CG表现能量的「INDY 500」赛车，也正在游乐中心引擎全开中。该游戏采4个视点切换与自排手排2种操摇方式，赛车游戏史上首款时速四百公里的惊人速度实现就是「INDY 500」。发售中的SATURN版「飞龙战士」也是该小组努力的成果，未来MODEL-2、ST-V上的AM3研作品亦将陆续的在SATURN版中推出，拥有SATURN夫复何求呢？

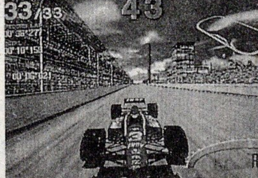
过去的作品如「赛车追逐战」、「超级疯狂赛车」等扩大、缩小、旋转20赛车游戏，就是这个制作小组精心制作的表现，不断的推陈出新、开发出更吸引人游玩的正版大型游戏，就是AM1研获得玩家支持的原因。该小组目前正努力于ST-V的软体研发工作，已推出的ST-V版游戏有「战斧格斗篇」、「VR快打加强版」、「VR棒球」等热门标题。96年AM3研也开始朝电动版的MODEL-2进军，AM1研以技巧来证明这个小组超人一等的实力！

VR快打加强版



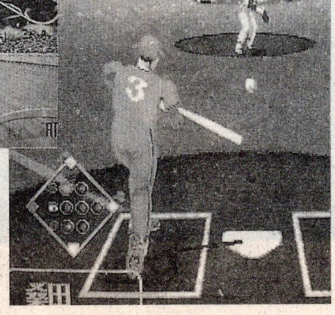
天鹰出击



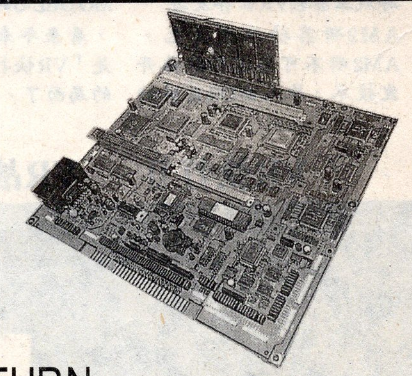


INDY 500

VR棒球



## 营业用ST-V基版是？



### 和SATURN硬体完全相同

上图就是与SATURN完全相同的营业用ST-V基板。软体是采用ROM卡带方式，ST-V基板上最大可同时装置4款不同标题的游戏，而ST-V版游戏开发时也会同时进行SATURN版的作业，只不过由于电动版所获取的利润较高，因此SATURN将会延至3到6个月推出，晚点推出的好处除了售价更合理之外，游戏的整体平衡更趋成熟。ST-V已推出的游戏计有「战斧格斗篇」、「VR快打加强版」、「甜心拼盘」、「极S」、「神探事务所」和「深海垂钓」等等，AM1研真是厉害薄C上述的作品同时也推出SATURN版本，至于目前正在执勤中的「VR棒球」则必需再等上好几个月，正在制作中的4款ST-V游戏，AM1研近期内将公布，真是叫人期待的不是吗!?

机密解读

## SEGA AM小组究极档案AM R&D DEPT.#2

**最厉害的VR游戏制作小组年内大标题让你大吃一惊！**

# AM2研

电动版史上最具威力的虚拟实感游戏制作小组就是AM2研，曾经以「VR赛车」、「VR快打」、「DAYTONA USA」而引导游戏业界朝VR世界发进，AM2研其功不可没也。AM2研不可思议的软体开发技术，导入新OS系统的动力能源，组合了SATU-RN版「VR快打Ⅱ」的硬体力量，来势凶凶的AM2研在完成了「VR战警Ⅱ」之后，倾全力于新基板MODEL-3的软体制作工作，看来年末游戏中心又将是「VR快打Ⅲ」独领风骚的局面了。

AM2研成立于91年11月份，构成的组员一百人以上 主要的任务是营业用的MODEL-2软体冲锋陷阵，已推出的作品部部皆为佳作，热卖的游戏是「VR赛车」、「VR快打」、「VR快打Ⅱ」、「VR战警」、「VR战警Ⅱ」、「死亡坦克」和「毒蛇快打」等等。AM2研是SEGA电动版的精英部队，同时也是SA-TURN软体的制作重要力量，目前上述的电动版游戏除了「毒蛇快打」正方改板之外，全部都是AM2协力下而完成了SATURN版本。「VR快打Ⅱ」的移植成果AM2研并不是很满意的，原因是还是未能将SATU-RN研体机能彻底发挥，因此AM2研正在研究如何透过「毒蛇快打」将SA-TURN硬体力量完全牵引出来，AM2研的拚死拚活将在年内看得到。

目前AM2研在开发MO-DEL-2版的SD搞笑型格斗游戏「VR音速小子」与「大头板VR快打」，这2款逗趣对战游戏AM2研也将移植成SATURN版，加上MODEL-3基板的主力大作「VR快打Ⅲ」，AM2研制作三次元格斗游戏的实力还真是叫人佩服呢。

## MODEL-3基板大震憾！

「VR快打Ⅲ」是使用MOD-EL-3基板来对应的，这个最新的硬体基板是使用64位元的POWER PC 603e RISC晶片，其硬体特性是每秒间（60分之1秒）100万个POLYGON描绘，即时三次元贴图和全新光源指定与色彩显示。透过MODEL-3的特性，AKIRA变得更帅气、更凶悍哟！



VR快打Ⅱ　VR战警Ⅱ　VR战警　毒蛇快打

## VR快打Ⅲ准备登场了！






# SEGA AM小组究极档案AM R&D DEPT.#3

## 独树一格、突破传统
## 超现实派的超人部队！

# AM3研

AM3研原先是AM1研所属的软体设计成员，树大分枝，于是脱离AM1研独立。AM3研所制作的游戏最大特色是视听觉的感官感受，因此制作出「突破封锁录」、「侏罗纪公园」、「SEGA RALLY赛车」、「电脑战机」、「超速狂飙」等令人喘不过气来的爆炸性标题。今后AM3研的动回向值得电玩家留意，因为AM3研也准备将「电脑战机」与「超速狂飙」移植到SATURN上了，AM3研同时表示上述的2款游戏将更忠实的呈现原版风貌，AM3研实在太体贴SATURN玩家。

AM3研是在93年10月成立的，构成的人员约在一百余人。AM3研的代表作品是「SEGARALLY」赛车、「电脑战机」、「超速狂飙」。该小组年经充满爆发力，对于游戏制作的理念完全是天马行空的超写实幻想，在「电脑战机」中AM3研表现了生化电子人生动活泼的人性化动作、宇宙空间格斗场壮观情景，在另一款「超速狂飙」中，该小组也亲临赛车场、实际的研究摩托车在各种地形上所表现的状态，AM3研的丰富想像力，再加上追求超真实的专业执著理念，因此不管在MODEL-2业务成就，或是SATURN的软体制作，都有著最高等级的影音表现。

早期SATRUN的赛车游戏设计的并不是顶尖的，因此AM3研在移植「SEGA RALLY赛车」时特别朝影像的细致流畅方向努力，AM3研的细心调效也使得这款作品有著高品质的演出。目前AM3研正在移植SATURN版「电脑战机」，另一款「超速狂飙」也纳入了移植案内，SATURN玩家真是太幸福啦！




## AM3研的最新力作!



机密解读

## SEGA AM小组究极档案AM R&D DEPT.#4

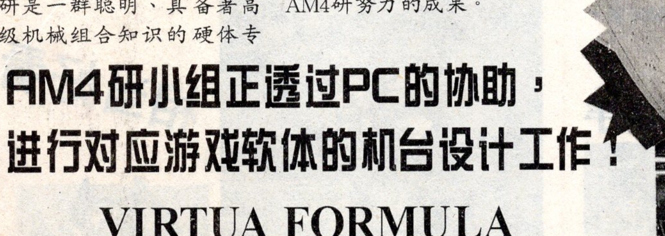
### 电动版游戏机台的故乡，大型体感设备幕后英雄

# AM4研

体感游戏中扮演著极为重要角色的除了软体之外还要讲究动感十足的机台筐体，从摩托车形状的机台、模拟真实驾驶的跑车外观，到大型本人同乐的SF未来派座舱，全部是AM4研科技的实现。AM4研是一群聪明、具备著高级机械组合知识的硬体专家群，他们充分的利用著SEGA软体开发小组所设计出来的游戏，精心的制造出最能表现游戏的对应机台，而这些体感筐体全部都是最具迫力的欢乐装置，玩家在进行体感游戏时，可别忘了这些筐体都是AM4研努力的成果。

AM4研是SEGA电动版游戏筐体制造小组，人员超过一百以上。这群机械组合高手推出的体感游戏筐体计有，85年的HANG ON摩托车筐体、时官战士（太空哈利）动力筐体，86年的疯狂赛车、87年的蓝色霹雳号（超级飞狼）、88年的星际大争霸与赛车追逐战、89年的超级摩洛哥GP、92年的VR赛车等等体感游戏承载的机台。

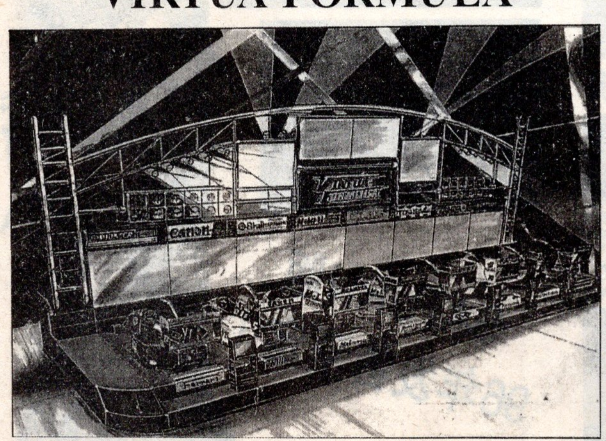
除了上述的游戏筐体之外，近期推出的VR战警枪卡、死亡坦克筐体，DAYTONA USA与SETGA RALLY赛车、超速狂飙、INDY 500赛车等机台，更是AM4得意的力作，在超重量级的大型体感设施方面，AM4研配合游乐中心的空间大小也推出了小型的R360（上下左右旋转筐体）、中型的VR-1（HMD系统搭载）、大型的AS-1000等大型的体感游戏器材。AS-1000是使用了POLYGON游戏来呈现3D的速度与迫力，它是8人同乐的动力筐体，玩家在进行游戏时必需载上HMD（HE AD MOUNTED DISPLAY）头带式3D显示器，进行上、下、左、右翻转起伏的拟真射击动作。AM4研就是SEGA电动版软体承载机台的创造群，下一个筐体又会是什么呢？真是叫人好奇。



HMD系统

### AM4研小组正透过PC的协助，进行对应游戏软体的机台设计工作！

VIRTUA FORMULA





←机台设计的草图、机台设计的企划书与同边连系表格到处都看得到耶。

正努力工作中！

责任演出：阿三哥
文字构成：文编组

# 有问有答 百般疑问 SEGA SATURN 原厂提供 说明会

虽然SATURN已经推出一年又半载了，但是许多的玩家依然存在著一些好奇与疑问，既然称之为SS保存版特辑，自然有义务更有责任将这些问题一一整理出来，向SEGA公司一次问个够。当然罗，如果除了这些问题之外您还有其他的疑问，欢迎随时来信本社，本人将借由「电视游乐杂志」为您解答！

## Q：请问SS为何会称为SATURN？应该有其代表的意义吧？

A：问得好、问得妙！每一路主机在取名时的确都有其代表精神，就好像早期任天堂公司的「FAMI-COM」即有家庭简易电脑的意思。而SS为什么会情之为SATURN？据三哥的了解，有以下几种意义？

①从周一到周日，每天都有一个守护神，SATUR--钍星前为周六的守护神，这也是为什么周六的英文为SATURDAY的原因，SATURN主机有陪伴您渡过愉快周末的意味。

②第一下SATURN为SEGA公司推出的第几代主机？是不是第六代？延续上一个答案，这也是为何非用SATURN的原因。

③由于称之为次世代主机，因此在名称上势必要具有科幻性、神秘性与未来性，综合上述两个原因后，SATURN恰好符点这个精神。



↑SATURN这个响叮当的名号，可是不随便乱取的，其中含意发人深省。

## Q：为何SS正式推出后取消了原先发表时的金色机体，而改用目前的土灰色系？

A：据独家消息表示，由于推出前曾经做过一番玩家意见调查，大多数的玩家还是倾向喜爱目前这种土灰色。另外加上金色机体在成本上也稍微贵了些，因此SEGA公司为了将主机售价能压低至日币五万元以下，本项目亦列为省钱政策中的一个项目。


↓可见而不可求的梦幻机种—金色SATURN，要是能拥有该有多好？

## Q：为何SS有分一般的SATURN、V-SATURN及HI-SATURN？机能上会有差别吗？

A：由于在日本SEGA公司企图以不同的经销管道与宣传手法让SS跳脱游戏器的角色顺利地打入每个家庭之中，因此与另外的JVC、HITACHI公司达成协议，以不同的机种名称（在外表颜色、标准字上有所不同）在各公司的专营通路上贩售，SEGA以一般的专卖店、玩具店为主，JVC以唱片流通市场为主，而HITACHI则是进入家电贩卖通路。在机能上除HI-SATURN系将MPEG解压缩卡列为随机配备、售价略高之外，基本上硬体的机能都是一样的。


←不管是V机、HI机，只要能玩到的SS软体就是好机。

## Q：听说原先SS主机上有预从设置散热用风扇，不知道后来又为取消了？

A：没错，据本社将SS拆开后的确发现内部有预留了散热风扇的装置插槽。就一部32位元主机而言，因应其快速运算的CPU就必须在散热问题上有所解决。就三哥知道的，目前次世代主机中有装置散热风扇的为第一代的美规3DO主机，其他的机种为了将成本压低，因此该项非必要性的配备都被取消了。若您担心主的的散热问题，那么SS主机内部由于仍有风扇装置预留孔，因此建议您不妨学本社AV痞子到光华商场找一颗SIZE合适的电脑风扇装上去，散热效果好得不得了。

## Q：为什么SS不像超任一样，随主机就附赠两只控制器？

A：基本上SEGA公司认为游戏主机应以单人独乐为主，总不可能一款RPG游戏还来两个人精彩大对决吧？加上为了压低主机的售价，因此只要是非必要性配备一律取消。

## Q：听说SS的光线枪有分为日本制及中国制两种，这是真的吗？

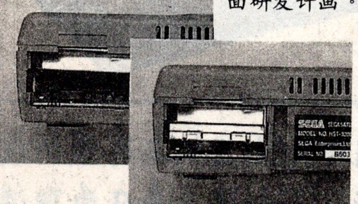
A：YES！据三哥将编辑部大伙儿私人购买的SS光线枪一一检视之后，发现确有生产地分为日本及中国大陆两种，但是放心好了，不管是质感、重量等方面都一样的。在一片压低成本的风潮中，近来各机种的部份周边或是组装已经逐渐转到东南亚其他国家进行，不相信您把PS的控制器拿来瞧瞧看，您还会发现有马来西亚及中国大陆两种版本呢！



→别怕！不管是日本制或是中国制，SEGA公司的品管令人有十足的信心。

## Q：目前SS用以接续VIDEO-CD界面的插槽，未来是不是也会考虑接续其他的界面？

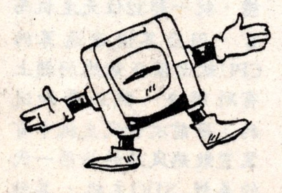
A：基本上SEGA公司已经说过了，这个预留插槽在开发初就已经是设定给VIDEO-CD等界面所使用的，因此就目前的周边发展计画中并没有其他的界面研发计画。



←三哥个人认为该界面插槽的隐藏式设计非常理想，叫人几乎忘了它的存在。

## Q：在SS主机上的时间功能，是不是会和游戏有所关连？

A：放心好了，这个功能应该说只是好看而已，到目前为主都还没发现有游戏会利用到这项功能，或许以后SS会因为推出一款类似超任不睡觉的「天外魔境ZERO」RPG作品而运用的该机能也说不定……



## Q：使用拷贝软体真的会让何SS主机发生损坏的情形？原因何存。

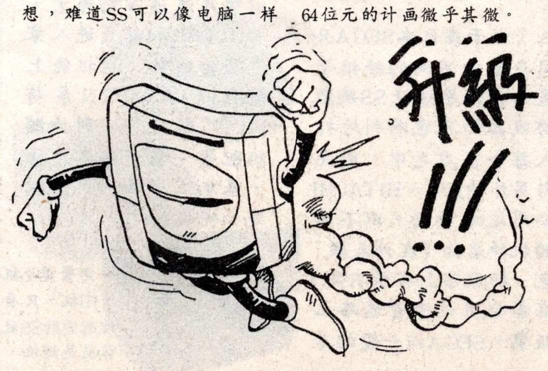
A：先让我们把官方方式的良心道德说法摆一边，就实际操作过程来解释给您听。就好比您家里的CD唱盘就算拿来听盗版音乐CD也是不会有问题的，因为都是一样的操作程序。但是目前国内的SS拷贝软体可不是直接置入后就可以执行了，还得先用原版软体开机，再用拔来拔去的方式来换片。当主机读取头还在读取、马达伺服装置还在运转的同时，硬生生的强力拔取方式有哪几部高机密的机器可堪此折磨？奉劝正使用拷贝软体的玩家赶紧回头是岸，否则您的宝贝主机很快就会寿终正寝了。

## Q：SS主机上的卡带扩充槽，除了是记忆卡匣专用外，未来可还有其他用处？

A：噫？您都不看我们的电视游戏杂志与报导吗？SEGA公司已经宣布了将运用在SNK所移植的「格斗天王95」及今后的一些特定的作品之上，利用特殊ROM卡匣与CD的共同搭配演出，用以减少游戏读取的时间及次数。（备注：这款ROM卡匣无法共用，系采与每一款对应的游戏同捆的方式发售。）当然或许以后SEGA公司会采用和32X的升级方式，让各位玩家可以买一个升级界面插上去也说不定呢！

## Q：面对主机技术的汰旧换新速度日渐加快，未来SS是否也会有64位元的升级计画，或是直接推出64位元的新机？

A：基本上电视游戏器从以前到现在，除了3DO与32X这两款令人泪汪汪的机种有过这种计画之外，几乎都以直接推出新机种升级的方式汰换过去的机种。您不妨想想，难道SS可以像电脑一样换颗CPU升级，或是添加记忆体？插上一个升级界面就很稳定了吗？先前软体的相容性……等问题并不是非常容易解决的，因此据本社硬体学家辉哥的断定，SS升级64位元的计画微乎其微。



## Q：听说SS即将推出廉价型的改款机种，用以迎击PS的低价策略，不知这个消息是真是假？

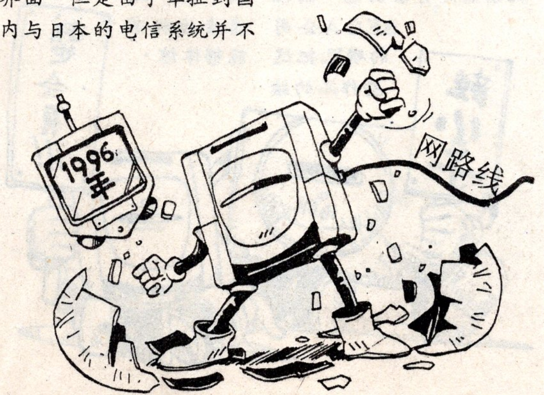
A：透过各种消息管道，本刊特地证实本传言的正确性，的确SEGA公司目前已经开始全面生产廉价型的改款机种，并且将把主机价格压在日币二万元以下。当然，羊毛出在羊身上，价格压低后出原有的配备或机能上亦可能会有些取消或变更，这点也得先提醒各位。




↑就好比当初的MD2一样，为了使生机更为普及，低价位改款主机的推出势在必行

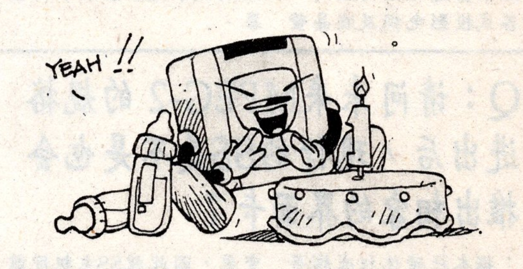
## Q：请问SS的INTERNET网际网路连接计画是否会实现？

A：别担心，这项计画SEGA公司已经在日本展开各项测试工作，并且即将在今年内正式推出通信界面。但是由于牵扯到国内与日本的电信系统并不尽相同，将来该界面是否在国内能正式运作，得等到实际测试后才能知道。



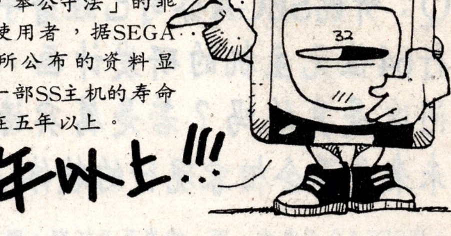

## Q：听说美国版的SS与日本版的SS在软体方面完不相容，是真的吗？WHY？

A：没错，美国版的SS与日本版的SS在软体方面的确是完全不相容的，道理非常简单，主要是SEGA公司在美国销售的SS主机在价格上较便宜，为了避免回流干扰其本国与其他日本版主机的市场 因此做了这项地区市场的区隔措施。




## Q：一般而言，SS主机的寿命大概会有多久？

A：这个问题实在挺难回答的，基本上只要您是个「奉公守法」的乖乖牌使用者，据SEGA公司所公布的资料显示，一部SS主机的寿命绝对在五年以上。




## Q：SS的软体为什么不像PS一样以特殊设计的CD外盒做包装，这才能有电玩商品的质感与风格呀！

A：说的是没错啦！PS的外盒包装的确是漂亮多多，但是有时中看不中用也是挺讨厌的。SS的外盒虽然土了点、普通了些，但是被您不小心坐扁、坐破了之后，到光华商场很容易就能买到一个新的盒子更换。漂亮的PS外盒要是发生上述的情形时，三哥倒要请问您该如何是好？



## Q：据闻SS的光线枪并不是所有的萤幕都可以对应的，请问有哪些限制？

A：这您可就问对人啦，三哥可是有仔细研究过一番哦。据光线枪说明书上指出，由于该周边的受光感应方式，因此下列的几种显示器是无法对应的：①各式投影电视及液晶萤幕。（背投影电视除外）②黑白单色的显示萤幕③映像管劣化、画面不正常的萤幕④HDTV⑤对角线在10寸以下的电视机⑥扫描线低于525 条以下的萤幕。

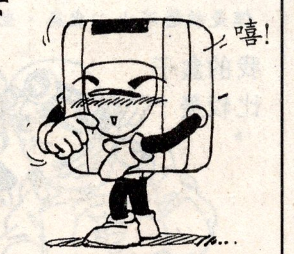
## Q：请问未来MPEG-2 的规格进出后，现行的SS是不是也会推出相容的界面卡？

A：据本社硬体权威辉哥表示，由于下一代的影音光碟DVD 与压缩规格不仅只是在CD媒体容量上大幅增加而已，就连雷射读取光束的规格与标准亦有所变更，因此就SS主机目前的硬体机能来看，要想可以完全相容MPEG-2的标准，压跟就是件不可能的事儿，除非是又再推出一部新机种。

## Q：听说SEGA公司已经着手进行64位元主机的研发计画，请问这是真的吗？若是属实请问未来是否会相容现行的软体？

A：据SEGA公司表示，因应硬体技术的淘汰与世代交体，新主机的设计是必须的，但是以SATURN主机而言，目前刚属于起步的发芽开拓期，因此SEGA公司目前最极力经营的部份则著重于软体阵容的规划方面，短时间内并没有研发新主机的计画。

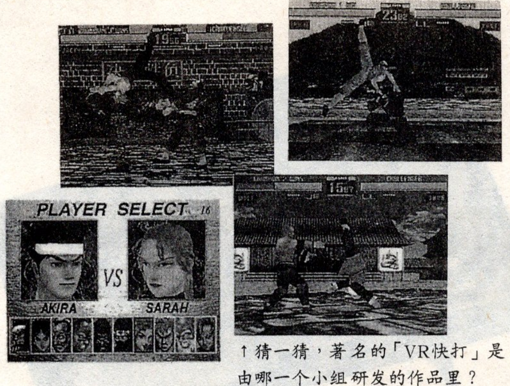
## Q：SEGA公司不是宣称SS主机与其公司现行大型电玩STV系统基版具有高度的互换性？那请问一部作品的移植大概需要多久时间？




A：据本刊辉哥搜集的资料及SEGA公司所公开的参考资料表示，目前与SS主机具有高度互换性的大型STV 系统电玩，在移植为SS版本时，通常需要的时间（平均）在六个月至一年之间。

## Q：请问常在SS的软体上看到AM2、AM3等字样，请问这代表什么意思？

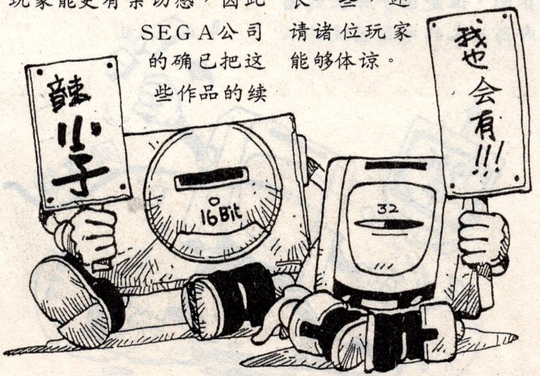
A：就三哥的了解，目前在日本SEGA公司里有主要的AM1.2.3.4.5.6. 六个研发单位，其中AM1.2.3.4.均为大型电玩版的开发厂商，而AM.5主要是负责日本国内的大型游乐场设施开发设计业务，而AM.6则是专职研发各式金钱游戏机台。您在SS软体上看到的这个字样即是代表该款软体系由其中某一小组所负责移植。



↑猜一猜，著名的「VR快打」是由哪一个小组研发的作品里？

## Q：请问过去在MD上著名的软体，如「梦幻之星」、「音速小子」、「光明与黑暗」等作品，是否有在SS上推出续篇的计画？

A：这点经本刊向SEGA公司询问后表示该公司非常重视过去在MD上的名作资源，同时SS主机有接续MD成为新一代主力机种的使命与责任，为了使玩家能更有亲切感，因此SEGA公司的确已把这些作品的续篇列入今后的预定计画中。但是由于为了更能与SS硬体机能搭配得到最好的演出效果及表现更上层楼的游戏风貌，在开发企划方面用的时间也可能会长一些，还请诸位玩家能够体谅。



# 秘技大观

SS 秘技篇 DAYTONA USA　デイトナUSA

各种令人怀念的电玩BGM音乐再现！

## 配合卡拉OK进行一场快乐的竞赛吧！

### 卡拉OK模式的操作方法

在ARCADE模式下，将圈数设定为普通，然后在选择场地时，先按住方向钮的上，然后再按C钮。

这里提供1个以卡拉OK方式进行游戏的方法。首先，进“ARCADE MODE”，然后将圈数设定为“NOR-MAL”，当出现场地的选择画面时，先按住方向钮的上然后按C钮。如果成功的话，在游戏进行的时候，画面的下方就会出现歌词。配合歌词一边开车一边唱歌，感觉真是舒服。

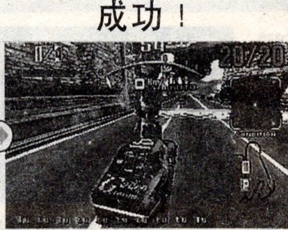
↑歌词会出现在画面下方，会唱的人不妨哼上几句吧。

进入ARCADE模式

按住▲再按C钮




成功！



如果在比赛中获得前几名，那么玩家就可输入自己的英文名字。但是，在此我们提供73个有特殊意义的字母。玩家只要输入相对的英文大写字母，就可以听到SEGA历代作品的BGM音乐。

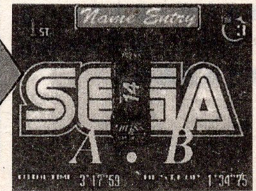
在输入姓名画面下




←获得好成绩就有机会输入自己的英文名字。

在输入玩家性名的画面下，输入大写字母“A·B”看看。

好听的BGM音乐




←输入“A·B”就可听到好听的曲子。

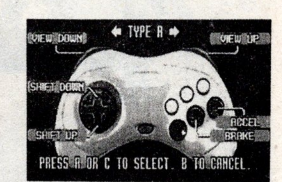
## SS秘技篇 DAYTONA USA デイトナUSA

## 在REPALY画面下使用第5视点

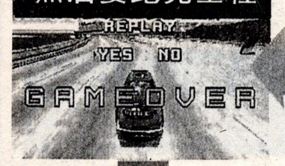
本游戏在一般正常状态下只有4个可用视点，不过在此我们提供一个以第5视点来观看赛场状况的秘技。使用这个秘技的方法是，进入设定画面后，将游戏模式设定为“NORMAL”，然后再将摇杆的型态设定为B以外的其他型态。完成设定后，进入“SATUR IN MODE”模式的竞时赛模式。

开始正式比赛后，不管如何先将全部的赛程跑完。当完成赛程跑到终点时，画面上会出现“REPLAY”的字样，此时在回答“YES”之后，就可以看到本次比赛的重播镜头。在重播镜头播放途中，先选择第4视点，然后再按往上看的按钮，如此就会一般无法看到的第5视。

↑模式选择“NORMAL”。



↑摇杆型态选B以外的型式。




↑完成赛程跑至终点时，画面会出现“REPLAY”的字样。

先加入竞赛行列

↑前面的指令可以进入竞时赛模式。接著要跑完全程。

选择使用的车种

↑选择使用车时，先按住开始钮然后再确定。

选SATURN MODE

↑“ARCADE MODE”没有重播功能所以不能适用。



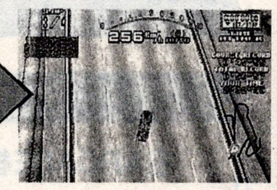

↑选择“YES”之后，就能看到这次比赛的过程。





↑这就是第4视点的画面，若想看到第5视点…。…

在REPLAY状态下，将第4视点往上拉。




↑这就是第5视点。不过，它只出现在“REPLAY”的画面中。

## SS秘技篇 DAYTONA USA デイトナUSA

## 改变敌车位置显示顺位

以“SATURN MODE”模式进行游戏。如果在比赛途中按下Z钮的话，将可以看到目前在自车前一位车子的位置。在一般正常情形下，画面上都只表示第一名车子的位置，现在利用这项技巧，就能掌握自车前一名车子的位置。不过，一放开Z钮就会恢复成原来状态。



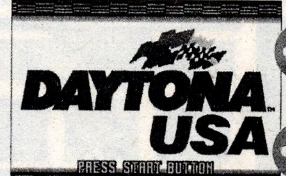

↑在“SATURN MODE”模式下，按下右边的指令。



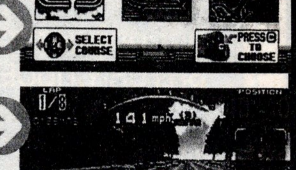

↑自车前一位车子的位置就会出现在画面上。

## SS秘技篇 DAYTONA USA デイトナUSA

## 将车速改以英哩表示




↑→在标题画面下，同时按下2P摇杆上的X、Y、Z钮。在选好喜欢的模式后，就可以看到许多由英文所构成的单字。

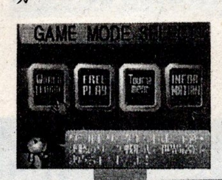


在标题画面下，同时按下2P摇杆上的X、Y、X钮，然后由玩家选择自己喜欢的模式开始游戏。结果，自车的时速由原来的公里(Km)变成了英哩(mph)。除此之外，在场地选择画面及逆向行驶时，出现的文字都会变成英文。难道这项设计是为了发行海外的版本？

## SS秘技篇 立体排球　バーチャルバレーボール

### 5种不同的秘技提供5种不同的乐趣

这款由多边形描绘技巧所制作成的排球游戏，其实际藏著许多有趣的技巧。在此我们一举介绍5个给玩家们参考使用。另外，这里所提供的5个秘技，都是在模式选择画面下输入，所以千万不要搞混了。看到各国的国旗转动、场上球员由女性选手代替以及球员的动作测试等，真令人感动。




在模式选择画面下决定游戏模式，然后在球队选择画面下按住开始钮后，再按方向钮。

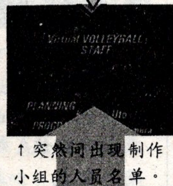
**国旗会回转**



↑国旗以极快的速度。

在模式选择画面下，按X钮5次，Y钮14次、Z钮4次，然后选"INFORMATION"的"PlayingManual"。

**工作人员名单**




↑突然间出现制作小组的人员名单。

在模式选择画面下，按X钮7次，Y钮1次、Z钮12次，然后开始比赛。

**女性选手登场**



↑场上的球员改由女选手代替。

在模式选择画面下，按X钮3次，Y钮8次、Z钮11次，然后选"INFORMATION"的"TECHNICAL TERM"

**测试系统之1**

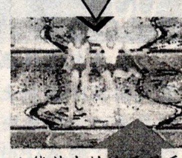




↑可看到接球、杀球等动作。

在模式选择画面下，按X钮13次，Y钮15次、Z钮20次，然后选"INFORMATION"的"Volley Ball Guide"

**测试系统之2**



↑能使女性选手的手腕和脚踝转动。

## SS秘技篇 宇宙英豪　ダイダロス

### 只要有2支摇杆就在游戏中称王

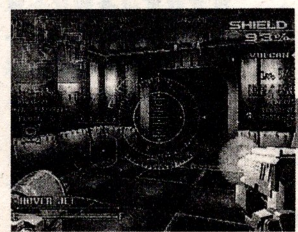
**其他的相关指令**

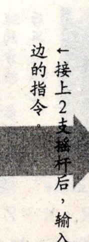
| 指令 | 效果 |
|---|---|
| 若按下2P摇杆上的A钮 | 防护罩自动回复 |
| 若按下2P摇杆上的B钮 | 发动机自动回复 |
| 若按下2P摇杆上的X钮 | 武器的等级提升 |
| 若按下2P摇杆上的Y钮 | 弹药可获得补充 |
| 若按下2P摇杆上的Z钮 | 使地图出现在画面上 |

这里所提供的秘技保证让玩家们大开眼界。不论是防护罩的自动回复、武器等级的提升以及楼层的移动等，都只要简单的几个按钮就可完成。但，在此有一个先决条件，那就是玩家必须备有2个摇杆。所以看过这里所介绍的秘技后，没有2支摇杆的玩家，赶快再法买另一个摇杆吧。

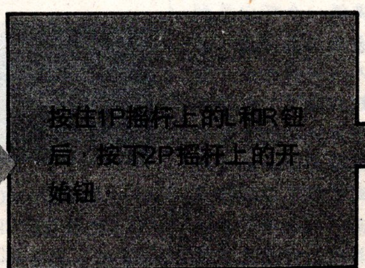
接下来介绍秘技的使用方法。首先，在游戏进行中的任何时候，按住1P摇杆上的L和R钮，然后，按下2P摇杆上的开始钮。如此一来，突然间就能变换楼层。另外，如果先按住1P摇杆上和L和R钮，然后再按附表所注明的2P摇杆上的任一钮，那么就会有不同的效果出现。

**不论何时何地**



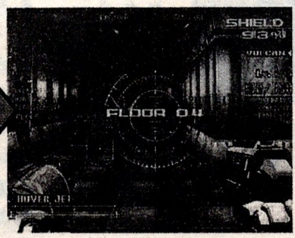



←接上2支摇杆后，输入右边的指令。



按住1P摇杆上的L和R钮后，按下2P摇杆上的开始钮。

**往一楼层移动**




←即使不使用电梯，也能进行楼层的变换。

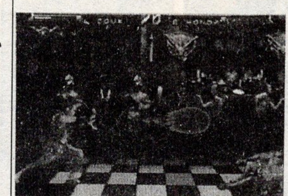
## SS秘技篇 宇宙英豪 ダイダロス
### 各种不同的效果

| 2P按钮 | 效果 |
|---|---|
| 开始钮 | 游戏进行中可移至其他楼层。 |
| A钮 | 使损坏的防护罩全部回复。 |
| B钮 | 使消耗掉的能量全部回复。 |
| C钮 | 使前装备的武器充满子弹。 |
| X钮 | 使用前装备的武器提升等级。 |
| Z钮 | 显示所有该楼层的相关地图。 |

这里要提供许多有用的秘技。玩家只要先按住1P摇捍上的L和R钮不放，然后再按下附表所记载的2P摇杆上的任一按钮，就可以得到像是防护罩回复、武器威力提升及楼层的移动等效果。如此想要破关简直是易如反掌。

## SS秘技篇 真人版快打旋风ストリートファイター
### 能使用豪鬼的操作法

首先，在选择模式时，除电影模式外，任何其他模式都行。然后在进入

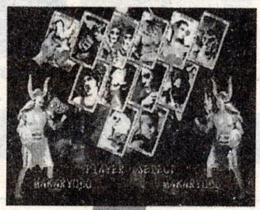


角色选择画面时，输入「上、B、下、Z、右、X、左、Y」的指令。此指令需在2秒之内完成。如果成功，画面上会出现豪鬼的图像，如此一来，直接按下C钮决定所使用的角色后，玩家在之后的战斗中就可以使用威力很强的豪鬼了。

## SS秘技篇 怪兽快打 バトル ソスターズ
### 简单改变角色颜色

在角色选择画面下，如果先按住1P摇杆上的R钮，然后再以A钮来决定所使用的角色，那么1P所使用的角色，其颜色会变成和2P所使用角色的相同颜色。反过来说，如果按2P住摇杆上的R钮，然后再按C钮来决定所使用的角色，那么其颜色就会变成和1P相同的颜色。

角色选择画面下



↑1P和2P所使用的角色颜色变得完全相同了。

颜色改变了！

↑在剧情模式或对战模式的角色选择画面下输入以下的指令。

在角色选择画面下，按住R钮然后再按A钮来决定使用角色。2P侧则按C钮来决定使用角色。

## SS秘技篇 怪兽快打 バトル ソスターズ
### 选择自己喜欢的舞台

在此要介绍可以自由选关的秘技。首先进入对战模式的角色选择画面，然后在此画面下按住A或C钮来决定使用的角色，如此直到画面切换前不要放关A或C钮。如果成功的话，玩家就可以自由地选关了。利用这里所提供的这项技巧，玩家就可以向未曾胜过的舞台挑战。

可自由地选择舞台！



↑当画面切换之后，就可以自由地选择关卡。

角色选择画面下



↑在对战模式的角色选择画面下，将选择框移到喜爱的角色上。

在角色选择画面下，按A或C钮来决定使用的角色，决定之后直到画面切换前，不要放开A或C钮。

## SS秘技篇 超真实麻将Pストーパーリアル麻雀PV
### 欣赏美月的华丽图像



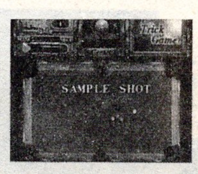
←设定模式下，按右下＋A钮连打。



→美月的可爱画面一一呈现在眼前。

在此提供一个可以见到美月可爱画面的方法。首先，进入设定画面后，按下方向钮的右下，然后在此状态下再连按A钮数下。如果成功的话，画面就会切换到远野美月的许多可爱画面。但这个方法无法看到其他2位角色，真是可惜。

## SS秘技篇 花式撞球2 サイドポケット2
### 进行指导的示范击球



←电脑自动示范击球的方法。参考之后再击球吧。

在“Trick Game”模式下，先按住L、R、X、Z、B等钮，然后再按下A钮来决定球台。如此一来，玩家就可以看到这个球台的示范攻略法。此外，如果将这个模式的16个球台全部破关，那么在NG的示范画面过后，就可以向17～32号的球台挑战。总之，参考击球的方法吧。

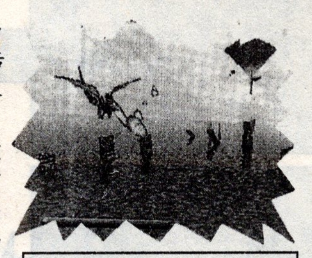
SS 秘 技篇　飞龙战士　パンシァードラグーン

## 能使用2种威力很强的攻击武器

在此要介绍可以使用2种新武器的方法。由于此方法须在一般模式下，以不接关的方式破关之后才能使用，因此玩家们须先练好基本技巧才行。

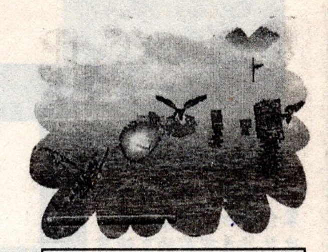
接下来就介绍使用的方法。在无接关情形下破关之后，再重新关始游戏时，当画面上出现“EPISODE1”的字样时，持续按住Y钮，原来的连射炮，已变成扩散攻击的8连发“扩散连射炮”。另外，如果将Y钮改成Z钮的话，就会变成能贯穿敌人的“贯通弹”。不过，这些强方武器只有在该面舞台有效，玩家在下一舞台前进时，当画面出现“EPISODE 0”的字样时，玩家必须再重新输入对应的按钮，直到画面切换为止。

↓哇，厉害！一口气可进射8发炮弹。



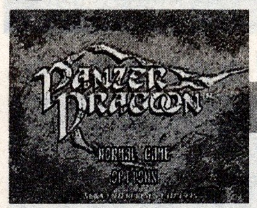
出现“EPISODE 1”的字样时，持续押住Y钮

↓贯穿眼前的敌人后，后面的敌人也跟著遭快。



出现“EPISODE 1”的字样时，持续按住Z钮。

选NORMAL GAME



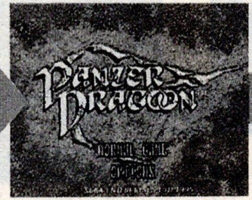
←选择一般(NORMAL)模式。

以无接关方式破关

TOTAL SHOT DOWN RATIO

←必须以无接关方式破关。真难啊。

再次重新开始游戏



出现这样的画面时

EPISODE 1

SS 秘 技篇　飞龙战士　パンシァードラグーン

## 能使用2种不同种类的锁定雷射

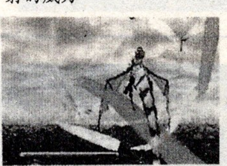
前面介绍过一般模式下所使用的秘技。现在要介绍高级(HARD)模式下的秘技。

首先，以高级(HARD)模式进行游戏，并且在以不接关的状态下完成破关。破关之后，在不切断电源的情形下重新关始游戏。接著，当画面上出现“EPISODE 0”的字样时，持续按住C钮的话，那么原先的一般雷射，就会变成发射速度很快的绿色雷射。另外，如C钮而改按B钮的话，那么威力极强的紫色雷射就会出现。以上这2种雷射，在过关的时候都会回复原状。所以玩家过关后须在“EPISODE 0”出现时再次输入对应的指令才行。

要附带一提的是，这里所使用的技巧，可以和上面所介绍的技巧一起合并使用。

### 紫色的锁定雷射

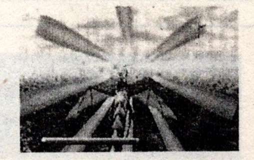
↓在飞龙上可看到紫色电射的威力。



出现“EPISODE 0”的字样时，持续按住B钮。

### 绿色的锁定雷射

↓绿色雷色的威力可由玩家自行确认。



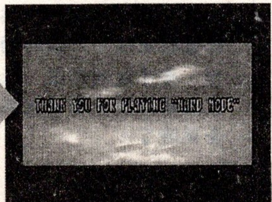
出现“EPISODE 0”的子样时，持续按住C钮。

进入高级模式



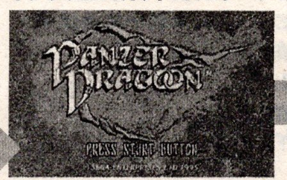
↑在标题画面下选“HARD MODE”然后进行游戏。

以无接关方式破关




↑在高级模式中，玩家想要无接关破关，恐怕相当不容易。

再次重新开始游戏




出现这样的画面时

EPISODE 1

SS 秘技 飞龙战士 パンツァードラグーン

## 3个对游戏有帮助的秘技！

### 在标题画面下

这里一口气要为玩家介绍和「飞龙战士」这款游戏有关的3种高级技巧。首先让我们看看无敌状态的指令。在标题画面下，依L、L、R、R、上、下、左、右的顺序输入按钮，如果成功的话，那么画面上就会出现"INVINCIBLE MODE"的字样。第2项可游玩"EPISODE 0"的指令是，标题画面下输入上、上、上、下、下、下、左、右、左、右、左、右、L、R。

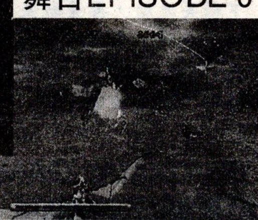
在标题画面中，输入L、L、R、R、上、下、左、右的顺序按钮

### 无敌！



在标题画面中，输入上、上、上、下、下、下、左、右、左、右、左、右、L、R的顺序按钮

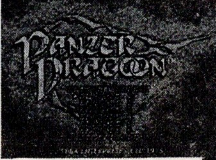
### 舞台EPISODE 0

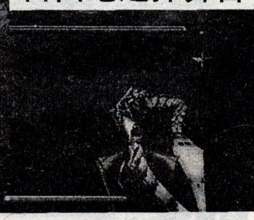


↑游戏进行中，如果按B钮可使速度下降，按Y钮可使度提升。

在标题画面中，输入上、上、下、下、左、右、X、Y、Z的顺序按钮

### 自由地选择舞台

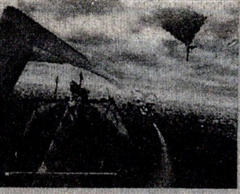




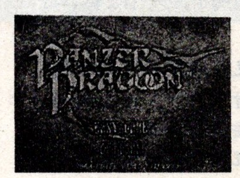
↑可自由选择1～7面中的任一个舞台。也能和最终头目对战。

### 利用舞台选择秘技游玩第5舞台

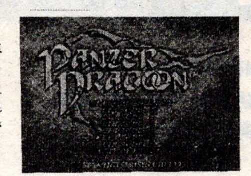
在选择初级(EASY)模式后，输入选关的指令试试。如此一来，玩家将可发现原来只有4面的这个模此，现在却可以玩5、6、7面。加上还有END画面可看，所以玩家一定要试试。



↑如果选"EPISODE5"然后开始游戏的话



↑难易度选"EASY MODE"。



↑平常无法玩的第5舞台，此时能试试。

SS 秘技 飞龙战士 パンツァードラグーン

## 可观赏END画面的指令

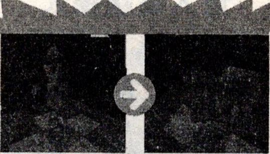
在标题画面下，若依「上、上、下、上、右、右、左、右、下、下、上、下、左、左、右、左」的顺序输入指令，那么玩家就可以看到一般模式破关后的END画面。另外，若在标题画面下依「上、上、下、上、左、左、右、左、下、下、上、下、右、右、左、右」的顺序输入指令，那么这次就可以看到高级模式破关后的END画面。不管如何，这里所介绍的秘技，对于无法破关的人来说一定要试试。

SS 秘技 飞龙战士 パンツァードラグーン

## 让SEGA代表人物动起来

当画面上出现SEGA公司的造型人物时，如果按2P之摇杆中的X、Y、Z以及开始钮，那么这时就可以使用1P摇杆来控制这个人物的动作。有了这项秘技，玩家在读取资料期间就不会无聊了。

### 可移动



↑移动造型人物时，按方向钮进行平面的移动，A+方向钮是回转，X、Y钮是光源变化。恢复原状是A、B、C钮同时。

SS 秘技篇 飞龙战士 パンシァードラグーン

## 使主角或是飞龙消失的方法

### 选择资料保存画面



↑在此画面下选择这个图像。

### 进入使用者设定



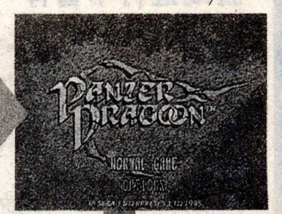
↑进入使用者设定中的语这设定。

### 语这设定成德文



↑将语言成"Deutsch"

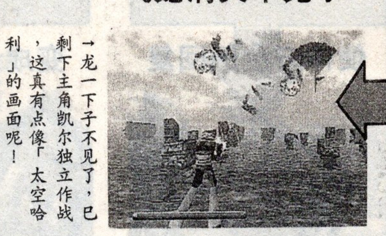
### 进行难易度选择时



↑出现标题画面后输入指令。

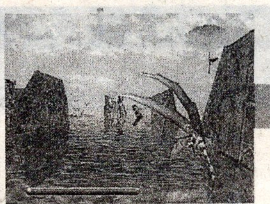
在标题画面下，当选择难易度时，输入上、X、右、X、下、X、左、X、上、Y、Z的令。

### 飞龙消失不见了

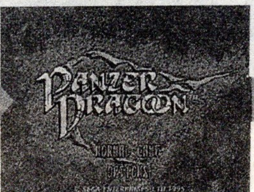

→龙一下子不见了，已剩下主角凯尔独立作战，这真有点像「太空哈利」的画面呢！

在此介绍游戏进行中，只看到主角的场合或飞龙的秘技。操作的方法是，只出现主角的场合时，先将主机接上电源，然后画面上会出现许多的小图像。此时，选择使用者(ユーザー)设定模式，进入使用者模式后，将使用语言设定为德文(Deutsch)。设定好之后，族入游戏碟读取资料。当游戏标题画面出现后，输入右边的指令。只出现飞龙的场合，首先须在"EASY MODE"模式中，以100％击坠率破关，然后当画面回到标题画面时，输入右下的指令。

### 100％的击坠率


↑不论接关几次都无关系。总之要达到100％的击坠率。

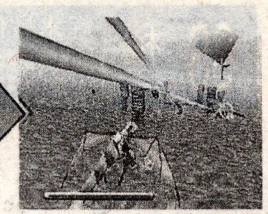
### 进行难易度选择时



↑达成100％击坠率破关之后，于标题画面输入右边的指示。

在标题画面下，当选择难易度时，输入左、左、右、右、上、下、上、下、L、R的指令。

### 主角消失不见了

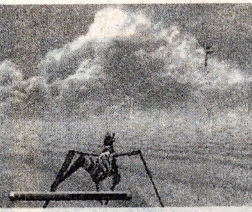

↑飞龙的武只有导向雷射，和敌人战斗时相当吃力。

SS 秘技篇 飞龙战士 パンシァードラグーン

## 使飞龙进行180度的大回转

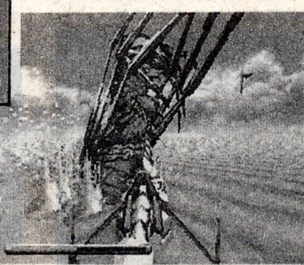
在此介绍一个简单进行180度回转的方法（游戏进行中，在飞行模式（面向正前方）和射击模式（向左右或后方转向）的状能下，同时按下L和R钮试试。如此一来，飞龙的观点就可以在飞行模式和射击模式中进行切换。这对于进行激烈的战斗来说明，相当地有用。

### 在游戏进行中


↑控制飞龙向前飞行的飞行模式下，若输入右边指令……。

游戏进行中，同时按下L和R的按钮。

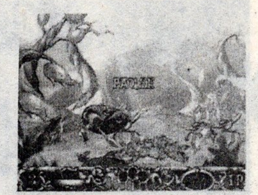
### 180度的大回转


→飞文会进行180度的回转，此时就可向后方的敌人进行攻击。再输入指令就又回到飞行模式。

## SS秘技篇 辉水晶传说 辉水晶传说アスタル

# 几个对游戏进行有帮助的指令

### 游戏进行中暂停



↑在游戏进行中的任何时，都可先按暂停钮再输入指令。

在此介绍3个可在游戏进行中使用的秘技。这3个秘技不论在任何舞台都适用，所以玩家有需要的话，任何时候都可输入。在最左边的指令，可以使主角的体力回复。至于中间的指令，则可以使主角呈现无敌状态。要解除无敌状态只要输入相同的指令即可。

在游戏进行中按下暂停钮，然后输入下R上L、X、A、Y、B、Z、C右、左的指令，并解除暂停。

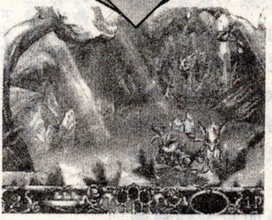
### 使体方全部回复



↑体力值共有5格，当体力快没的时候，输入这个指令。

在游戏进行中按下暂停钮，然后输入下上、左A、下B、右C，的指令再解除暂停。

### 变成无敌的状态



↑有些状况须解除无敌状态才能前进。此时输入相同指令既可。

在游戏进行中按下暂停钮，然后输入L、A、R、C、B的指令，再解除暂停。

### 马上使体力变成0



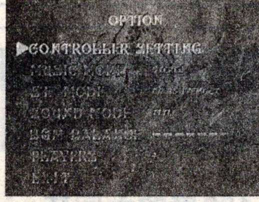
↑让主角体力变成0的意义是，让游戏重新开始。

## SS秘技篇 辉水晶传说 辉水晶传说アスタル

# 可自由地选择想玩的舞台

发现到可以自由选择关的秘技。操作的方法是，首先进入设定（OPTION）画面，然后在此画面下，以2P摇杆输入左、右、左、右、上、下、L、R等按钮后，再按下开始钮。如果指令输入成功那么在“OPTION”的英文字母下，会多出“SECRET MODE”的英文字样。接著回到标题主画面下，然后以1P摇杆输入上、下、左、右、L、R、A、Y、C、Z、B、X的指令。这一次如果输的指令正确无误，那么在画面上就会出现“STAGE SELECT”的字样。此时，玩家就可以利用这个选项进行舞台的选择了。

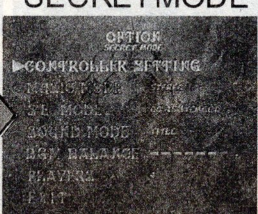
### 在设定画面下




↑在此设定画面下，输入下列的指令。记住是2P摇杆。

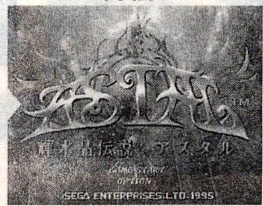
在设定画面下，以2P摇杆输入左、右、左、右、上、下、L、R等之后，再按开始钮。

### OPTION下出现SECRETMODE



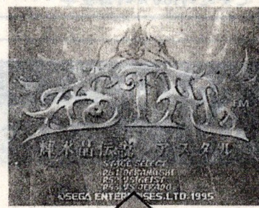

↑如果指令输入正确无误的话，就会出现，“SECRETMODE”。

### 回到标题主画面然后输入




↑出现“PUSG START”时，还不可以自由选关，这一点要注意。

### 自由地选择舞台




↑若出现“STAGE SELECT”时，就可以自由选关了。

在标题画面下以1P摇杆输入上、下、左、右、L、R、A、Y、C、Z、B、X的指令。

## SS秘技篇 真说梦见馆

真说・梦见馆

### 利用塔罗牌查出下一个要前往的房间

进入房间后，如果使用塔罗牌，那么就可以知道该房间内住人的性格。不过，塔罗牌除了可知道住人的性格外，另外还有不同的使用方法。

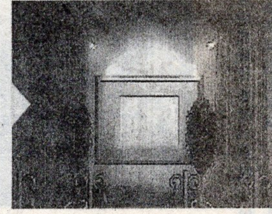
首先，进入占卜师约瑟"ジョセ"房间前的走道，然后对著约瑟的房间使用塔罗牌。如此一来，玩家就可借由塔罗牌得知下一个该去的住人房间。

先前往占卜师约瑟的房间



↑首先必须到约瑟的方间取得塔罗牌才行。

在门前的走道上使用塔罗牌



↑接着到达约瑟房间门前的走道，并且拿出塔罗牌使用。

下一个要去的地方会由塔罗牌上出现




↑塔罗牌上会显示下一个要去的住人房间。

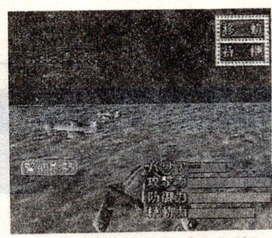
## SS秘技篇 格兰达战役

GOTHA～イスマイリア

### 可不消耗能源地向地图右边移动

在此介绍不需消耗机动力，即可到达任何地方的秘技。首先，在移动机体时，持续按住L和R钮，如此一来，除非碰到其他的机体或者是到达地图的边界，否则自机将可一直向右边移。不过，由于只能向单一方向移动，因此如果进行方向不是自己想要到达的目的地，那么须耗机动力。

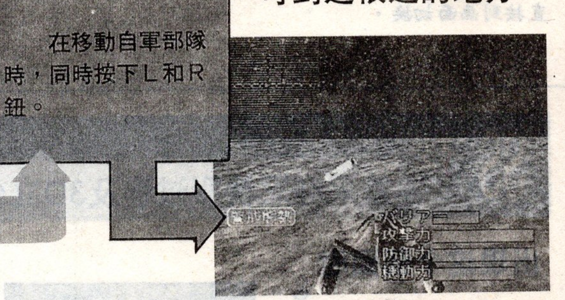
选择"移动"后



↑先调整好移动的方向。记住本技巧只能向右移动。

在移動自軍部隊時，同時按下L和R鈕。

可到达很远的地方



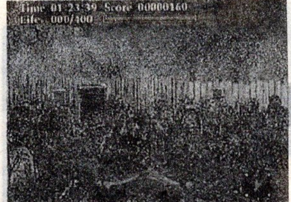
↑方向正确的话，可移动到很远的地方。

## SS秘技篇 高原战士

VIRTUAL HYDLIDE

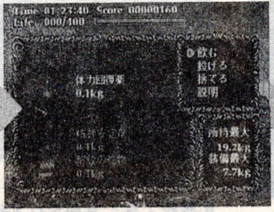
### 在濒死状态下使主角再度复活

在主角死亡，但还未GAME OVER时



↑即使主角战死，只要尚未出现GAME OVER就可以按下Z钮。

将道具视窗打开使用体力回复药！



↑在此画面下，赶快使用体力回复药及药草让主角服用。

体力回复过来后主角也复活了！



↑看吧！主角起死回生了。随时准备体力回复药和药草吧。

发现不会"GAME OVER"的秘技。操作的方法是，当主角和敌人战斗并呈现濒死的状态时，只要在GAME OVER的字样出现前，按下Z钮使视窗开。然后以体力回复乐和药草，给主角服用，那么主角就会活过来。此外，这项技巧在和头目对战，主角不幸死亡时，依然有效。所以善加使用吧。

SS 秘技篇 海岸高尔夫 PEBBLE BEACH GOLFLINKS

## 利用2种不同秘技来使游戏更有看头

### 在游戏进行中



←在游戏进行中输入右边的2组不同指令试试。

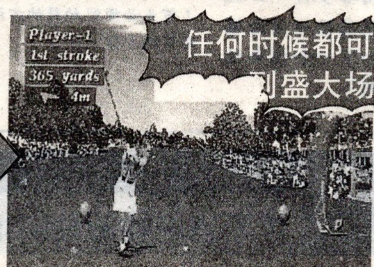
按住方向钮的右及X、Z钮后，以不切断电源的方式按RESET钮。

OPENING
TOURNAMENT START
TOURNAMENT START
TOURNAMENT START
TOURNAMENT START -4th-
BREAK
HOLE IN ONE
DOUBLE EAGLE
ROUND END
LOST
VICTORY Player1
NORMAL WIDE

可自由地选择示范画面

←有许多示范的项目可供选择，如果打得不好，一定要看看别人的示范哦。

按住方向钮的下及B钮后，以不切断电源的方式按TESET钮。



任何时候都可看到盛大场面

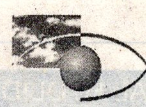
←在一般情形下，训练模式是不会有盛大场面出现。但利用秘技后就不同了。

在此介绍和本游戏有关的2个秘技。第1个秘技是示范场地的选择。玩家在游戏进行中，只要输入右上的指令，如果成功就可在示范选项中，选择自己想看的示范场地。第2个秘技是，不论何时都能出现盛大的场面。在游戏中，玩家只要输入右下的指令，那么不论在何种中，玩家都可以看到盛大的场面。以上这两项秘技有一点要注意，那就是除RESET钮外，其他按钮须一直按到画面切换。

SS 秘技篇 极速赛车 RACE DRIVIN

## 重采夺冠精彩过程及3D立体测试

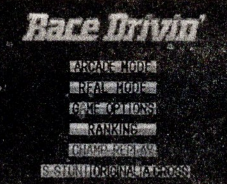
### 出现这个画面时




←如此美丽的画面背后也藏有许多秘密。

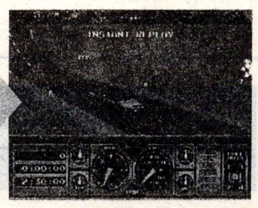
在出现制作公司的社名画面下，同时按下L和R钮。

### 增加1个新模式




↑在画面下方多了个新项目。

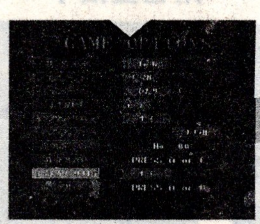
### 重播夺冠的过程



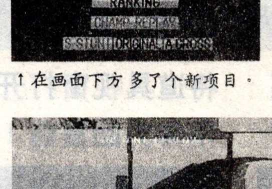

↑再次欣赏一下夺冠的经过吧。

在接上电源，接著游戏制作公司的社名出现时，同时按下L和R钮试试。如果玩家听到一个牛的叫声，那就表示指令输入成功。成功之后，在画面上会多出一项名为“CHAMP REPLAY”的模式，如果利用这个模式，那么就可以冠军杯赛中获得优胜的重播画面。另外，如果玩家进入设定“OPTION”模式时，将可以发现“2分锺重播”及“3D画面测试”这2个新增加的项目。

### 在设画面下



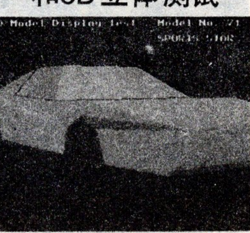

↑进入设定模式后，就可以发现2个新增加的项目。





↑→3分钟重播画面，可以使比赛终了后，自动进行重播的功能。3D画面测试，玩家可以看到许多由3D绘制而成的图像。

### 3分钟重播画面和3D立体测试



## SS秘技篇 火爆摔角外传 ファイプロ外传ブレイジングトル

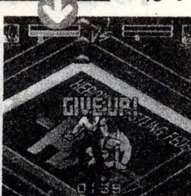
### 多种使游戏更加有趣的秘技

在各种模式下，利用特殊的操作玩家将可使用"LUDWIG"这位角色。但除此之外，我们还可以在使用他的情况下，变化出许多不同的秘技。使用的方法请看图片说明。

#### 观战模式

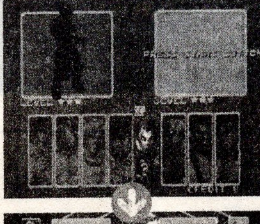


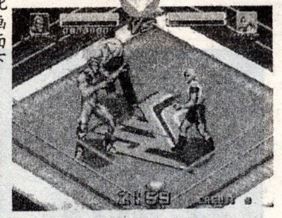
←在此画面下，同时按住X、Y、Z钮，直到比赛开始。



←成功的话将可看到电脑自行对战的画面，真是很有趣。

#### 能使用LUDWIG





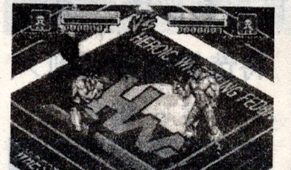
↑进入任一模式的角色选择画面，然后将择框移到ホ 上，接着同时按下L、R、B及方向钮的左。如此LUDWIG就会出现。

#### 接关次数变无限

COMPUTER LEVEL NORMAL
TIME SELECT 03:00
CONTINUE ∞
CONDITIONS GAUGE ON OFF
RING SELECT WRESTLER
PLAYER CONFIG : NEXT PAGE
AUDIO STEREO MONO
EXIT

←在设定画面下，同时按下X、Y、Z钮，然后在这种情形下改变接关的之数。最高可设定到8。也就是无限次接关。

#### 能欣赏END画面



↑在任何模式的比赛开始前，按住L和R钮，如此选手的名称就会变成「KABUNOKO」。

#### 可改变选手姓名




↑在Circuit模式的比赛中，先暂停，再按2次「上、B、A、C、A、下、B、A、C、A」。

## SS秘技篇 新忍传 新忍传

### 多种便利的指令集

在此一举公4项秘技。第1项秘技须在标题画面下，将选择框移到「GAMESTART」选项上，然后输入A、B、C、B、A、开始钮的指令。如此一来，玩家将入专家(EXPERT)模式。此模式在体力和人数上都会减少。

第2项秘技是在标题画面下，将选择框移到「GAME START」上之后，输入A、Z、B、Y、C、X、开始钮的指令。如此一来，游戏开始时的人数会变成99人。

第3项秘技必须到设定(OPTOIN)画面中，将选择框移到手里剑剩余数量的地方，然后在按住L和R钮后输入C、A、B的指令，如此手里剑会变成999个。

#### EXPERT模式

←选择框移动到「GAMEST ART」上。

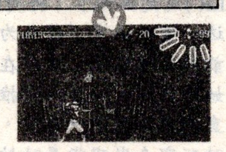
输入A、B、C、B、A开始钮。

#### 剩余人数99人




←在这里画面下输入指令。

依A、Z、B、Y、C、X开始钮的顺序输入。



#### 可欣赏动画



←当出现开场的自动画面时。

依C、X、B、Y、A、Z以及开始钮的顺序按。





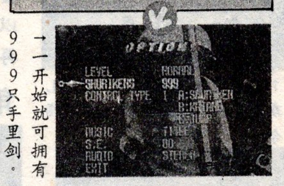
→结果，自动画面又会重头开始。

#### 999个手里剑



←将选择框移动到这个上面。

按住L和R钮后按C、A、B。



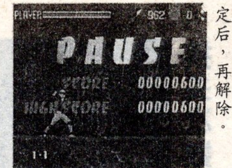
→一开始就可拥有999只手里剑。

很棒吧

## SS秘技篇 新.忍传 新.忍传

### 可自由地选关

在游戏进行中，先使画面暂停，然后再输入「A、B、A、B、C」的指令。如果成功的话，玩家在画面的左下将可看到新出现的数字。这时玩家就可自由选关了。




←左下的数字可利用方向钮进行改变。决定后，再解除。



## SS秘技篇 制服传说 プリディファイター×

### 最终头目玛莉亚进行游戏

在此提供一可以使用最终头目玛莉亚（マリ）的方法。

首先，在标题画面下，选择框移到刻情（ストーリー）模式，接著先按住X、Y、Z等按钮，然后再按开始钮。如果输入成功的话，玩家就可以使用能力极强的玛莉亚了。

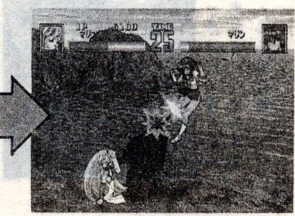
将选择框移动到ストーリー模式



↑在标题画面下选择剧情模式。

在标题画面下，将选择框移到剧情模式上，然后先按住X、Y、Z等按钮，再按开始钮。

可以使用玛莉亚了



↑原本只能在对战模式中使用的玛莉亚，现在出现在剧情模式。

## SS秘技篇 制服传说 プリディファイター×

### 改变角色的颜色

进入角色选择的画面之后



↑在角色选择画面下，按住L或R钮不放，然后输入以下指令。

在角色选择画面下，先按住L和R钮，然后再决定使用角色

住L或R钮不放，然后再决定使用的角色看看。这时玩家会发现角色的颜色色竟然改变了。另外，按住R钮和按住L钮，会产生不同的颜色。因此，玩家每次想要改变角色的颜色时，都可以先按住L或R的按钮，然后再找出自己喜欢的颜色。

角色的颜色改变了

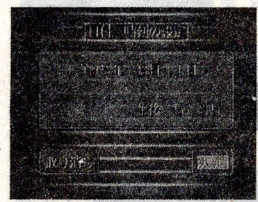


↑可以自由地改变角色的颜色。使用什么颜色好呢？

## SS秘技篇 制服传说 プリディファイター×

### 时钟指向目前的时间

调整正确的时刻



↑在启动游戏前先进入使用者USER)设定画面。

选择北海道舞台

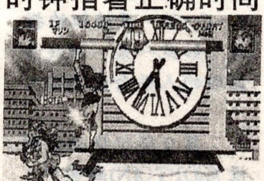



↑任何模式都没关系，总之向北海道这一舞台前进。

这里要介绍的并不能算是一项秘技。不过，它却具有相当的趣味性。

首先，在使用者(USER)设定画面下，将时间这一项的设定，改成为目前的真正时间。然后在开始游戏后，一直向前推进直到北海道这一舞台。这时玩家会发现背景时钟指著目前的时间。

时钟指著正确时间



↑背景时钟正指著目前的正确时间。不知玩家是否有发现？

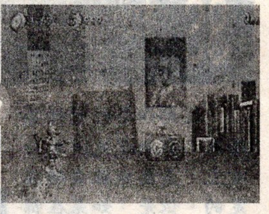
## SS 秘技篇　时空骑士上卷　クロックワークナイト

### 剩余人数为999人

在标题画面下（选择还未出现前），先按方向钮的上1次，右9次、下6次、左7次。接著再输入「Z、X、Y、Y、Y、Z」的指令。如此一来，标题画面下的背景音乐又会再重头开始播放。但不只是如此而已，当玩家依照平时的方式开始进行游戏时，主角的人数会一口气增加到999人。有了这么多人，玩家要过关会变得较为容易吧。



↑在此画面下输入指令。方向钮的按钮次数可不要按错了。



↑如此指令输入成功，那么主角的人数就会增加到999人。

## SS 秘技篇　立体弹珠　デジタルピンボール

### 数个使游戏更加有趣的指令

在标题画面之下

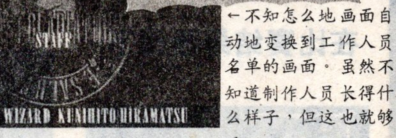
非常具有真实感的「立体弹珠台」，玩起来真的很有趣。但，若能使用这里所介绍的4项秘技，那么乐趣就会加倍哦。

首先，让我们看第1秘技。这个个秘技在输入指令后，突然画面会切换到工作人员介绍的画面。

第2个秘技，在输入指令后，一个名为“VICTOR”的隐藏舞台就会出现。若在这个舞台进行游戏，那么在显示灯上就会出现工作人员的名字。这和前一个秘技有点相似。

第3个秘技声音测试和第4个秘技画面测试，有一点必须注意。在输入指令后，整个画面会变暗。接著在日期和间重新出现时，按下开始钮。如此在画面左下的地方会出现球台的名称，此时以方向钮的左右来选择喜爱的球台，然后以开始钮决定。在此之后，玩家就可以听到或者看见喜欢的音乐或画面。

在标题主画面下，依C、B、A、A、B、C、Y、Z、X、下、下、开始钮的顺序输入指令。





**突然间出现工作人员名单**

←不知怎么地画面自动地变换到工作人员名单的画面。虽然不知道制作人员长得什么样子，但这也就够了。

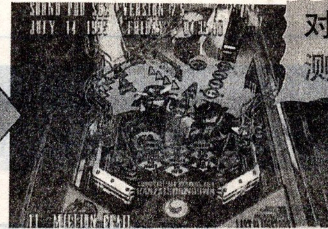
在标题主画面下，输入X、Y、Z、X、Y、Z、C、B、A、上、上、开始钮的指令。



**发现了隐藏的舞台！**

←“VICTOR”舞台出现。如果下去游玩的话，工作人员的名字就会以另外一种方式出现在画面上。

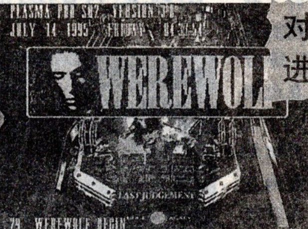
在标题画面下先输入X、X、Y、Y、Z、Z、A、A、B、B、C、C 开始钮的指令。等画面切换之后，再按下开始钮。



**对音效进行测试！**

←当画面变成现在这样子时，以左右钮选喜好的球台。再按开始钮的话，就能欣赏到45种不同的音效。

在标题画面下，依上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、X、开始钮的顺序输入指令。在画面切换之后，再按下开始钮





**对特殊画面进行测试！**

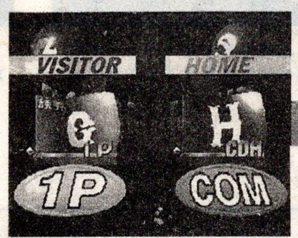
←先以方向钮的左右及开始钮选择喜好的球台。然后再选择想看的画面。各种不同的画面很精彩哦。

## SS秘技篇 体感棒球 完全中继プロ野球グレイテストナイン

### 在锦标赛中可自由决定先攻或是后攻

这部作品的锦标赛模式，在决定先攻或后攻上，是由电脑自动决定的。但是，如果在锦标赛模式画面上出现“VISTOR”和“HOME”的字样时，先按住L和R钮，然后再按方向钮的左或右的话，玩家就能自行决定是要先攻或是后攻。选择后攻似乎比较有利？

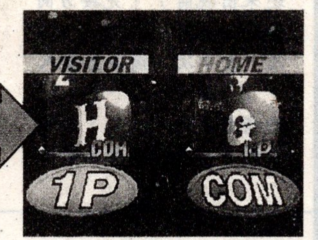
**出现这样的画面时**




↑进入锦标典模式，然后出现此画面时，输入右边的指令。

在锦标赛画面上出现“VISITOR”和“HOME”的时候，先同时按住L和R钮，然后再按方向钮的左或右。

**可选择先攻或后攻**

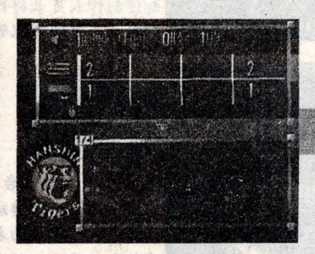



↑如此一来，在锦标赛的对战中，也能自由地决定先攻或是后攻。

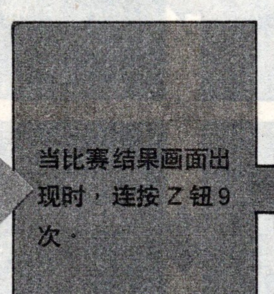
## SS秘技篇 体感棒球 完全中继プロ野球グレイテストナイン

### 球队的代表标志竟然可自由转动

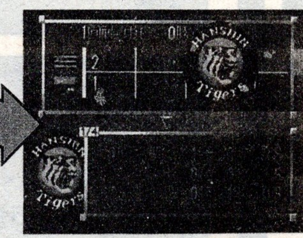
**在比赛结果画面下**



↑比赛中了后，会出现比赛结果的画面。在此画面下，输入右边的指令。




**代表标志会转动**



↑画面左下的球队标志竟转动起来。原本应该是不会动的，怎么会呢？

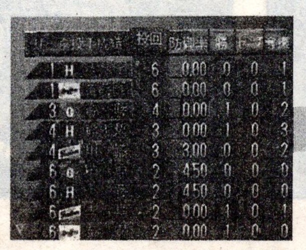
在此赛结果发表的画面上，玩家通常都可以看到各个球队的代表标志。平时这些标志是不会动的，但是如果在此画面下，连按Z钮9次的话，这些原本不动的球队标志，就会开始进行回转。有了这项秘技，不管那支球队的代表标志，都能以动态的方式出现在画面上。

## SS秘技篇 体感棒球 完全中继プロ野球グレイテストナイン

### 查看所有球员排名的情形

在锦标赛模式下，通常在比赛终了时，玩家可以看到排名前20位的“人成绩20杰”排行榜。但但，如果在此画面下，先按住X、Y、Z钮，然后再按方向钮的下，那么画面就会向下卷动。于是排名在前20位以后的选手，就会出现在画面上。本队球员的成绩是……？

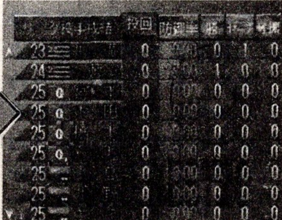
**出现这样的画面时**



↑在查看排名前20位选手的成绩时，若输入右边的指令……。

在“个人成绩20杰”的画面下，先同时按住X、Y、Z等钮，然后再按方向钮的下。

**可了解全员成绩**

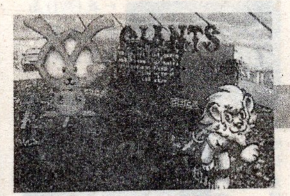


↑排名在前20位以后的选手姓名，就会出现在画面上。

## SS秘技篇 体感棒球 完全中继プロ野球グレイテストナイン

### 场上选手的表情可一目了然

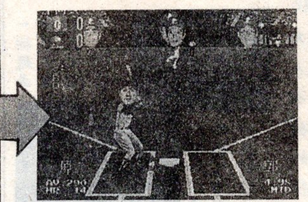
**在这样的画面下**




↑当这个对战画面出现时，输入右边的指令看看。

在"OPEN GAME"的对战队伍表示画面下，持续按住L、R、Y等钮不放。

**清楚看到选手表情**



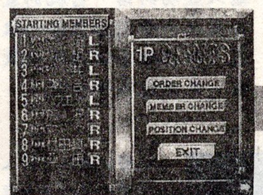
↑哇！选手的脸竟然变得这么大。看起来相当有趣吧。

先进入"OPENGAME"这个模式，接著在选好2支对战队伍后，球队的标志会从左右两边出现，而"VS"的字样也会出现在画面上，在这个时候，按住L、R和Y钮，直到画面移到捕手方挡网为止。

## SS秘技篇 体感棒球 完全中继プロ野球グレイテストナイン

### 使球队变成最强状态

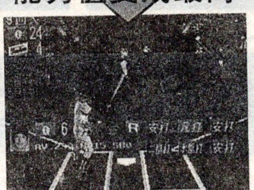
**在此画面之下**




↑指令所指的决定钮，可以是A、C开始钮的其中一个。

在先发选手选择画面下，将选择框移到"EXIT"的上面，在按住L、X、Y、Z等按钮后，按下决定钮。

**能力值变成最高**



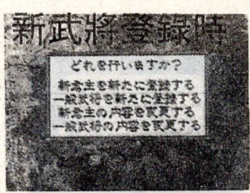
↑不论打击力，跑垒速度或是投球威

这里要介绍一个可以使球队所有球员的能力值达到最高的秘技。

首先，以锦标赛以外的其他模式进行游戏。接著在先发选手选择的画面下，先将选择框移到"EXIT"的上面，然后在按住L、X、Y、Z等按钮时，按下决定钮。如此全员的能力会最强。

## SS秘技篇 三国志IV 三国志IV

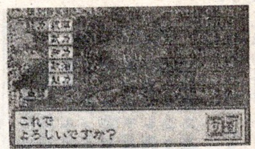
### 武将能加点变成99点




↑输入正确汉字后，接下来的日文读音可以不必理会。

在一般武将新登录的画面下输入"主人公"这个名字。

**能力点分配值变成99点**



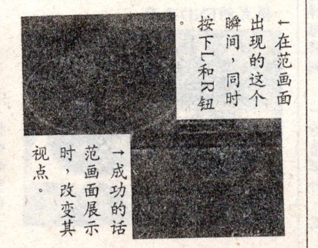

↑作成登录之后，可以改变主人公这个名字。

在游戏开始前，先选择"新武将登录"这一项，然后再选"一般武将新登录"。当画面要求玩家输入武将的名字时，输入汉字"主人公"这个名字试试。结果，通常只70有点可分配武将能力值的情形，现在变成了99点。如此一来，玩家就可利用这多出的许多点数，做出能力加很强的武将。

## SS秘技篇 胜利足球 ビクトリーゴール

### 在示范画面下操作

在接上电源之后，当示范画面出现时，若在踢球之后，同时按下L和R钮。那么在时机配合得宜的情况下，玩家将可以听到效果音。此时玩家就可利用方向钮来改变示范画面的视点及表示位置。利用这项技巧，玩家将可由不同的角度来欣赏精彩的示范画面。



←在范画面出现的这个瞬间，同时按下L和R钮。

→成功的话范画面展示时，改变其视点。

## SS秘技篇 极上疯狂大射击 极上パロディウスだ！

### 扩张辅助攻击机的范围

以「极上疯狂大射击」来进行游戏时，角色要选ひかる或あかね，然后再将操作系统设定为半自动或半动。接著在辅助攻击机达到4架时，让量和辅助攻击机的一部份进行重叠，在按下威力提升的按钮后，辅助攻击机的位置，就会向纵方向扩大。如此一来，攻击的范围变大了，消灭敌人也变得容易多了。



←转助攻击器扩大之后，所能攻击的范围也跟著变大。多加利用吧。

## SS秘技篇 极上疯狂大射击 极上パロディ ースだ！
## 以第2次的难度进行游戏

这里介绍一开始就可以从第2次的难度开始玩的秘技。首先，当「极上疯狂大射击」的标题出现后，依A钮5次、B钮7次以及C钮3次的顺序按钮。如果输入成功的话，玩家可听到很小声的效果音。接当玩家开始进行游戏时，就会发现敌人强了许多。



←标题画面下，A5次、次、C3、次B7按

→第2次出现的敌人相当不容易对付

## SS秘技篇 极上疯狂大射击 极上パロディ ースだ！
## 游玩隐藏的舞台

发现到能立刻游玩隐藏舞台的秘技。首先，必须将本游戏破关1次，接着当结尾的END画面出现时，先等待一段时间，让画面回到主标题画面。此时玩家如果注意观察的话，会发现标题画面上多出了一个新的项目。选择这个项目的话，就能直接游玩隐茂舞台。

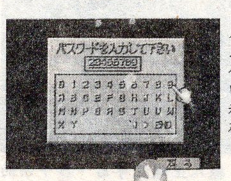


←在END画面结束后，就能选择隐藏的舞台。

→本技巧可经由电池记忆，将目前的记录保存下

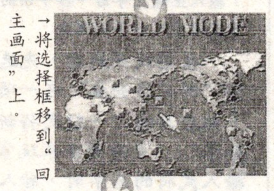
## SS秘技篇 游戏达人 ゲームの达人
## 成为达人的密码

在主标题画面下，选择输入密码模式。接著在输入「2、3、4、5、6、7、8、9」之后，画面就会变成世界地图模式，此时玩家会成为打倒11位对手的高手，然后再和剩的其他对手们进行对战。若在此时玩家选择画面右下的文字，那么游戏就会回到模式选择画面。在此选择修行模式的话，玩家将成为达人。



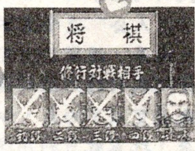


←照画面所示输入正确的秘码。





→将选择框移到"回主画面"上。





↑一开始就拥有将棋4段的实力。很惊人吧。

プレイスノ達人

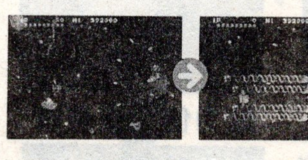
プレイスノ修行ニ精カヲ尽シ大ニソノ道ヲ究タリ依テ達人ヲ認メル可有己高段

SUNSOFT

→连达人的证明书都已准备妥当。

## SS秘技篇 极上疯狂大射击 极上パロディ ースだ！
## 柯拿米公司的招牌指令

选择「极上疯狂大射击」模式，然后开始进行游戏。在游戏进行中，玩家先按下暂停钮，然后再输入「上、上、下、下、左、右、左、右、B、A」的柯拿米招牌指令。如果输入成功的话，自机的装备突然间会变为最强的状态。但此指令使用的次数为，目前过关舞台数+。



←在暂停画面下输入大家熟悉的柯拿米指令后，就能使自机成为最强的状态。不过，使用的次数有限制

## SS秘技篇 平成方块 平成天才バカボン
## 许多有用的指令

在角色画面下，输入各个不同的指令，就能有使用ノラ马，消去方块数为3以及不同开场画面等的效果出现。至于各指令的输入顺序，我们将它记载于说明文中。

### 消去3个方块模式

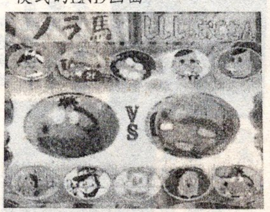
在设定画面下，按住L和R钮后，输入「上、下、左、右、B、A」的指令。如此方块消去数变成3。



→消去方块数变成3时难度比以往困难多

### 使用ノラ马的指令

在角色选择画面下按住L和R钮后，输入「左、右、B、A」的指令。如此就能使用ノラ马。另外，本秘技可看到高模式的END画面。





### 不同的展示画面



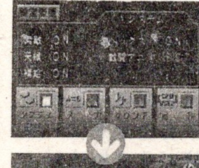
←在出现画面时这样的按摇杆2P的上A钮达10次上。



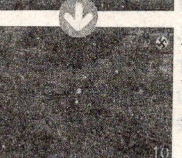
→开场画面的音乐改变了，图像方面也有稍微的变化。

## SS秘技篇 大单略SS版 ワールドアドバンスド
## 使战斗变成FST模式

在游戏进行中，先使设定变更的画面出现，然后将选择框移到「ミステム」的上面。完成之后，先按住开始钮，然后再按下C钮。如此一来，战斗画面的表示设定就会变成「FST」。设定成功之后，让游戏继续进行，此时当战斗发生后，玩家将会发现战斗画面只有在自军的回合里会出现。其他时候则都省略了。



←将选择框移到「ミステム」上，开始钮+C。

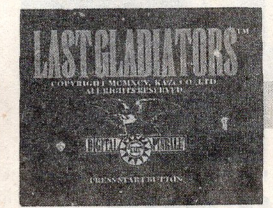


←除自军外，其他时候战斗画面将不会出现。

SS 秘技篇 立体弹珠 デジタルピンボール

## 使弹珠台更加有趣的方法

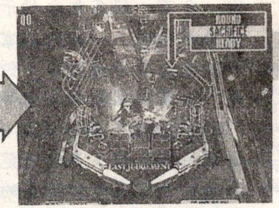
### 在这样的画面下



↑就是在这个画面下输入右边的指令。成功的话可听到效果音。

在主标题画面下，输入上、上、上、上、A、B、C、下、下、X、Y、Z、开始钮的指令。

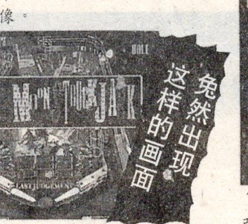
### 使游戏开始进行

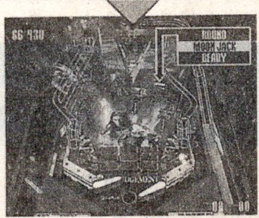

↑接下来，以一般模式开始游戏。球台形式不受限制。

在游戏进行中，按住×钮后，再按方向钮的上。

### 在画面的右下会出现数字

↓数字1~9分别对应著不同的图像。





免然出现许多弹珠

免然出现这样的画面

↑数字是10时，球台会出现许多球。

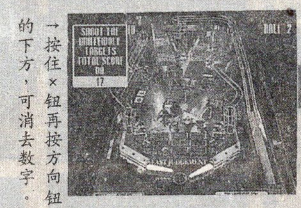
↑右下出现数字后，以方向钮改变数字，Z钮决定。

在标题主题画面下，依上、上、上、上、A、B、C、下、下、X、Y、Z、开始钮的顺序输入指令后，开始进行戏戏。当游戏开始后，先按住×钮，然后再按方向钮的上，此时在画面右下就会有数字出现。利用方向钮改变这数字，然后按下Z钮的话，那么对应于数字的图像就会出现。

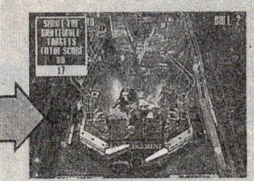
另外，在按住×钮后，再按方向钮的下时，画面右下的数字就会消失。在数字消失的状态下，若输入右边的指令，就可以使画面停格。如果要使画面恢复正常，只要先按Y钮，然后再按方向钮的上即可。有了这2个秘技，游戏变得更加有趣了。

### 以停格方式观看画面

→按住×钮再按方向钮的下方，可消去数字。



当画面右下的数字没有显示时，先按Z住钮，然后按方向钮的上。


↑如果反覆输入这项指令，画面就会一格一格地移动。

SS 秘技篇 灌篮高手 テレビアニ ラムダンク

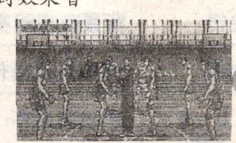
## 可使用相同的角色

以对战模式开始游戏。接著在队伍选择画面下，将1P侧的选择框移到"ドリーム"队伍上，灰后先按住L和R钮，再依X、Z的顺序按钮。如果指令输入成功的话，玩家可听到效果音。



←S模式下，"ドリーム"选。

按住L和R钮后，再按X、Z钮。





↑全员都是相同的角色。

SS 秘技篇 灌篮高手 テレビアニ ラムダンク

## 改变花道的发型

在游戏开始后球队选择画面下，选"ドリーム"这支队伍。接下来，当画面变成位置选择画面时，选择框移到樱木的图像上，然后按L或R钮。如此一来，樱木的发型就会改变。要要恢复回，只要再按一次L或R钮即可。



↑此时樱木的发型已经改变了。

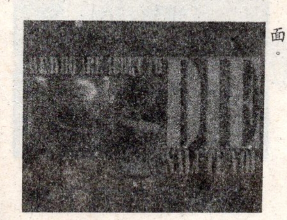

←开刚始的樱木发型是这样

按下L或R钮。

# SS秘技篇 立体弹珠　デジタル ピンボール

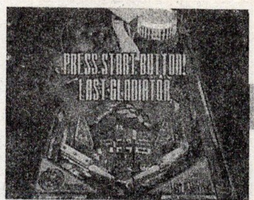
## 暂时先时待一下

### 展示画面关始


←这就是自动示范画面。

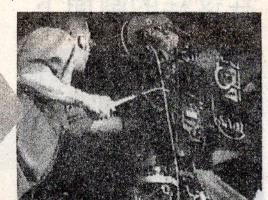
在接上电源开始游戏前，会有一段各机台的示范画面出现。一般的玩家可能会马上开始游戏，但是，如果玩家能耐心地等"WARLOCK"的示范画面结束，那么接下来的示范画面就会变成续作预告的动画图像。

### 暂时先等待一下



↑各机台的介绍画面，再耐心地往下看的话……。

### 预告的画面出现


↑终于出现予告画面。精致的画面，不看真是可惜。

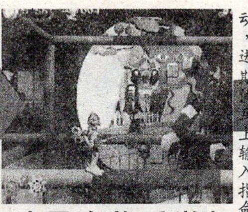
# SS秘技篇 时空骑士上卷　ロックワナイト

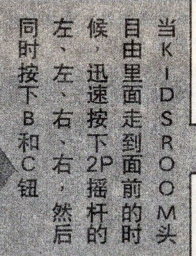
## 操作舞台头目的秘技大公开

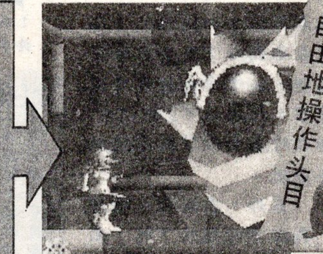
### KID' S ROOM的舞台下


←在"KID'S ROOM"也是一样要先到达头目的所在地才行。

### 当头目由内部往眼前移动之时

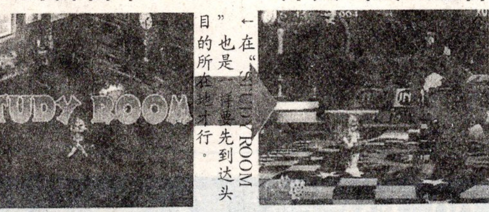

←头目在此之后会逐渐向前移动，进此期间马上输入指命。



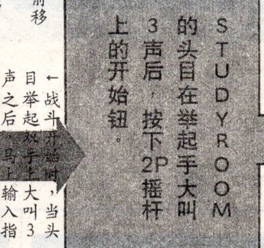



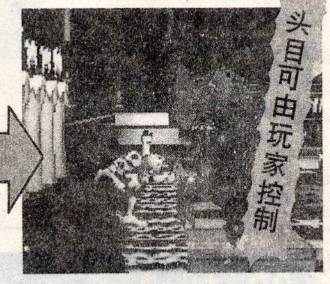

### STUDY ROOM的舞台下

### 头目在将手举起并大叫3声之后


←在"STUDY ROOM"也是一样要先到达头目的所在地才行。

←战斗开始时，当头目举起双手并大叫3声之后，马上输入指

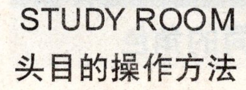



真是不得了！在此发现能操作"KID' S ROOM"和"STUDY ROOM"头目的秘技。

先为玩家介绍使用"KID' S ROOM"头目的操作方法。本舞台的头目是个形状像蛇一样的怪物。在战斗开始时，这关的头目会由画面深处渐渐向前移动，这段时间大约有1秒钟。在此时间内，以2P摇杆迅速输入左、右、右，然后再同时按下B钮C钮。如果输入的指令成功，那么头目就会停止向前移动。而这时玩家就以2P摇杆来操作这个头目了。会不会成功速度是关键。

接着让我们看看"STUDY ROOM"头目操作方法。在战斗刚开始时，此关头目会变成大猩猩的模样，然后将手往上举并大叫3声。



### STUDY ROOM头目的操作方法

| 方向钮的左右 | 改变方向 |
|---|---|
| A按钮 | 捶打胸部 |
| B按钮 | 抓起主角 |
| C按钮 | 向主角的方向跳跃 |

※如果不想操作"STUDY ROOM"的头目，必须给予一定损伤。

### KID' S ROOM头目的操作方法

| 方向钮的左右 | 左右的移动 |
|---|---|
| 方向钮的上下 | 画面的前进及后退 |
| C按钮 | 向下移动 |
| Z按钮 | 向上移动 |
| X按钮 | 背景变得明亮 |
| 开始钮 | 停止头目操作 |
| A、B、Y、L、R钮 | 发出交果声 |



# 银河之星完全攻略

## 标题画面解析：

将SEGA SATURN电源打开之后，就出现了标题画按下开始钮之后会出现三个选项：

①NEW GAME（开始新游戏）

第一次玩游戏所用的项目。

②LOAD（读取存档）：

读取上一次游戏储存的进度。

③OPTION（辅助选单）

这里是关于控制游戏其他项目的所在之处，进入OPTION（辅助选项）之后可看到：

(1)サウンド（音效输出）：
ステレオ（立体音）。
モノラル（单声道）。

(2)並び替え（排列替换）：
装备品（武器、防具等）。
アイテム（道具类、非武器、防具）。

(3)メッセージ送り（讯息出现方式）
自动（一定时间内讯息文字将自动一一出现）。
手动（必须用手按才会出现下一段讯息文字，否则将永远停留在此不动）。

(4)メッセージスピード（讯息传输速度）
速い（以非常快的速度出现下一段文字讯息）。
普通（以中等的速度出现下一段文字讯息）。
迟い（以缓慢的速度出现下一段文字讯息）。

## 控制器操作方式：

### ①十字键：

控制游戏之中人物的前进移动方向（上、下、左、右等等）

### ②L钮：

在游戏中不使用。

### ③R钮：

在游戏中不使用。

### ④开始钮：

在游戏中不使用。

### ⑤X钮：

在游戏中不使用。

### ⑥Y钮：

在游戏中不使用。

### ⑦Z钮：

在游戏中不使用。

### ⑧A钮：

普通画面时，担当起叫出主选单的重责大任。

### ⑨B钮：

负责取消、以及跳出选项的功能。

### ⑩C钮：

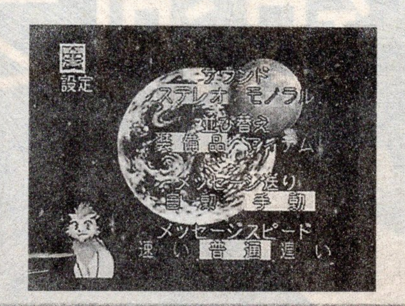
负责决定，以及与人交谈、开启宝箱等功能。

选择NEW GAME项目进入游戏之后，剧情画面结束后，主角アレス便可自由行动，此时按下A钮便可进入主选单画面。









## 主选单解析：

进入主选单之后，画面上会出现ナル（那只会飞的家伙），以及アレス的图像和状态表，此时先将游标以十字钮的左、右移动ナル身上，再以十字钮的上下移动，将会发现ナル身上有4个选项，分别是：

### 1.システム、システムの畫面を開きます

（系统管理、打开系统管理选项的画面）：

这是系统管理项目，按C钮进入后，它又分成3小选项，分别为：

**(1)セーブ、データを記錄します**（存档、资料的记录等等）：

专门负责记录储存的地方，若玩家插有记忆卡时，除了显示本体RAM的资料外，还会多出カートレツジRAM（外插记忆卡）的项目，各有3个建立储存档的空间，也就是说玩家最多可拥有6个记录档案。

**(2)ロード、データを呼び出します**（读取、叫出储存的游戏进度）：

专门负责叫出游戏进度档案的地方，其余的和上一个项目相同。

**(3)設定、ゲームの設定を行います**（设定、决定关于游戏其他部分）：

这里其实和OPTION（辅助选单）的项目是相同分别是：

◎サウンド（音效输出）：
ステレオ—立体音
モノラル—单声道

◎並び替え（挑列替换）：
裝備品—武器、防具等
アイテム—道具类、非武器、防具

◎メツセージ送り（讯息出现方式）：
自动—一定时间内讯息文字将自动一一出现。
手动—必须用手按才会出现下一段讯息文字、否则将永远停留在此不动。

◎メツセージスピード（讯息传输速度）：
速い—以非常快的速度出现下段文字讯息。
普通—以中等的速度出现下一段文字讯息。
遲い—以缓慢的速度出现下一段文字讯息。

### 2.道具、使用・交換などを行います

（道具栏、负责使用道具以及道具的互相交换等等）：

**(1)道具を使い、アイテムを使用します**（使用道具）：

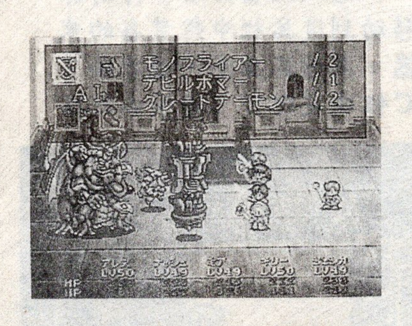
使用ナル身上所持有的道具。

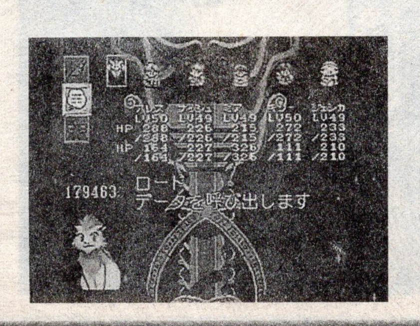
**(2)道具を渡す、仲間にアイテムを渡します**（传送道具到同伴身上）：

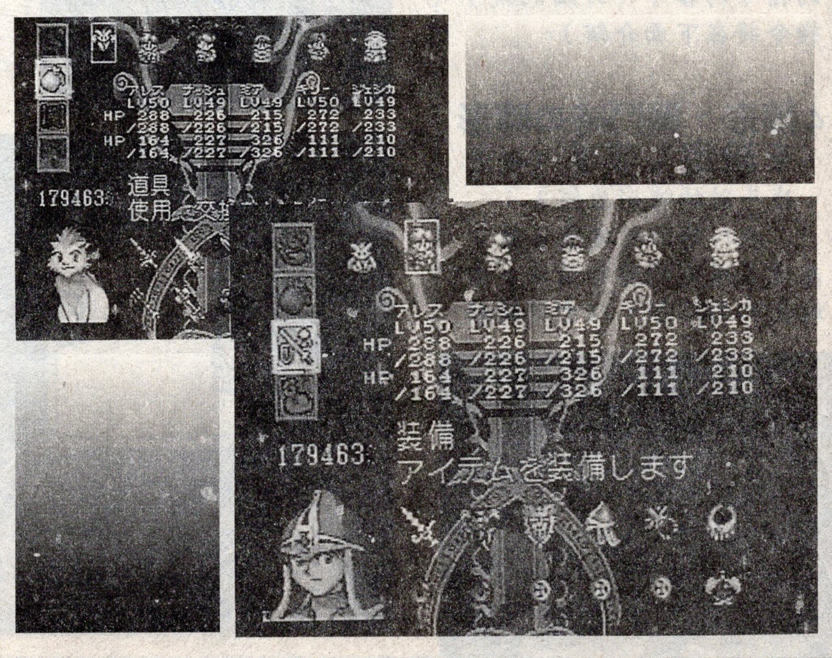
将ナル目前身上拥有的道具，传送到同伴身上。

**(3)道具を捨てる、アイテムを捨てます**（将道具丢弃）：

将ナル目前身上拥有的道具，予以丢弃不要。

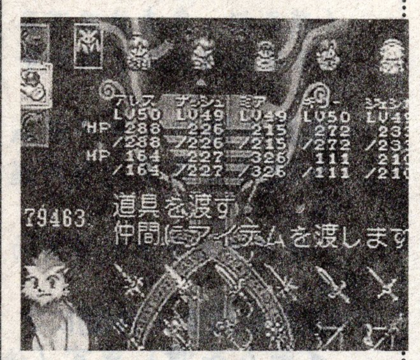


### 3.作戰、戰鬥時の行動を登錄します（设定战斗行动指令为何）：

这里是可以加以设定アレス一行人，在战斗时所做的简易指令，进入此项目之后，首先玩家会看到画面上方有アレス的小图像，而底下有三个作战卷轴，那三个卷轴基本的设定是ＡＩ、攻




击、防御，要改变其设定很简单，十字键的左、右是用来控制游标在三个作战卷轴的那一个上面，而十字键的上、下则是用来移动人身上游标、按下Ｃ钮之后，从众多的作战指令选择一个之后，就可以改变其作战指令中的指令内容了（详细的战斗指令将在下面介绍）。

### 4.陣形、戰鬥時の陣形を設定します（设定战斗时的阵形为何）：

进入阵形设定项目后，左边是原先的阵形设定，右边是新的阵形，以十字键移动人物到想要的位置之后，按下Ｃ钮即可决定，此时会出现３个选：

**(1)陣形設定：**

将原先的旧阵形改成目前设定的新阵形。

**(2)やり直し：**

再重新设定阵形一次。

**(3)設定中止：**

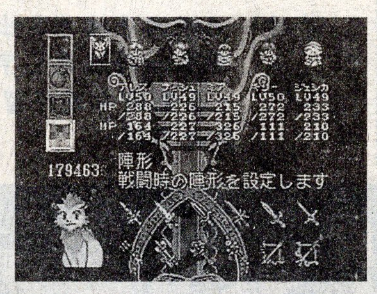
放弃设定的新阵形、回复到以前的旧阵形。

以上是属于ナル的部分，接下来将游标转移到アレス身上，看看アレス的拥有的选项：

### 1.魔法、指定した魔法を使用します

（使用指定的魔法）：

这个项目是使用指定的




魔法（当然战斗时用的魔法，在平常是不可使用的）。

### 2.道具、使用交換などを行います

（道具栏、负责使用道具以及道具的互相交换等等）：

(1)道具を使い、アイテムを使用します

（使用道具）：

使用アレス目前身上所持的道具。

(2)道具を渡す、仲間にアイテムを渡します

（传送道具到同伴身上）：

将アレス目前身上拥有的道具，传送到同伴身上。

(3)道具を捨てる、アイテムを捨てます

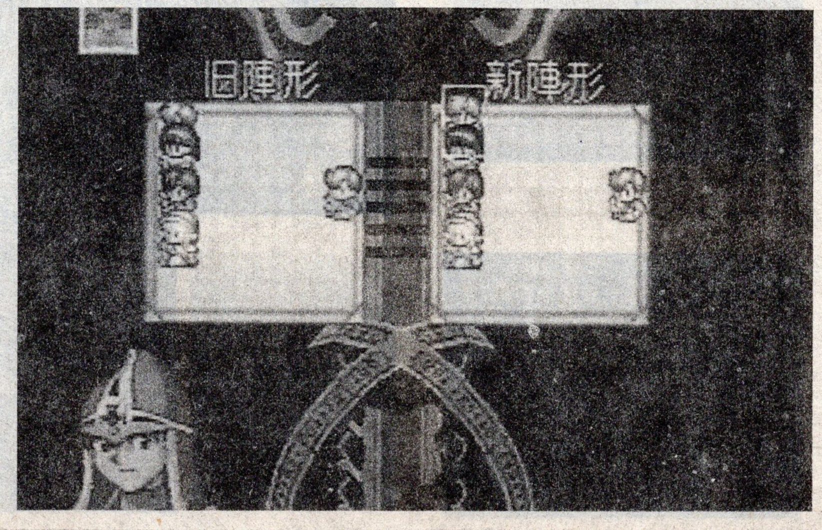
（将道具丢弃）：

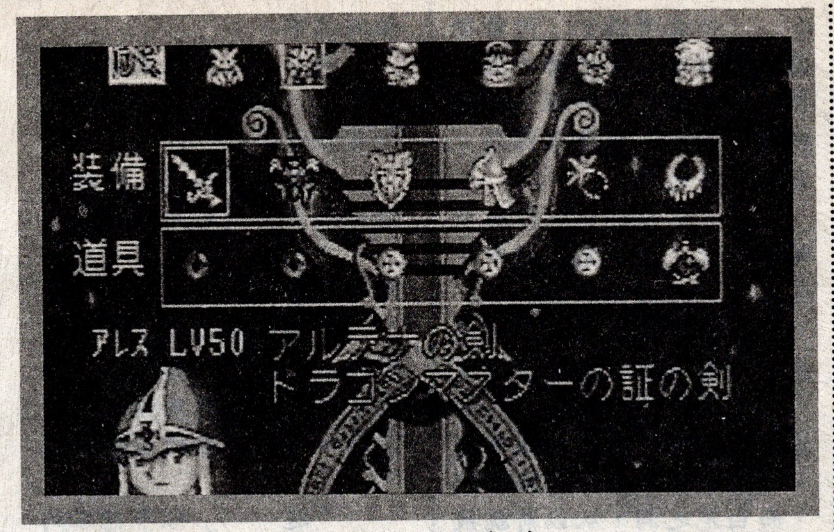
将アレス目前身上所持有的道具，预以丢弃不要。

### 3.裝備、アイテムを装備します

（装备武器、防具）：

进入此项目后，将游标移动到道具栏中想装备的武器、或防具身上，接著按下Ｃ钮决定即可（若原本就在






装备栏的武器、防具表示目前正在装备中)。

**强さ、能力を表示します**(表示人物状态的项目):

进入此项目之后,首先看到的是此人物的属性一览表;十字键向右,或左按下,则接著检视其人物所装备的武器防具,以及学会的魔法有那些等等。

以上是主选单的解析,下面接著介绍战斗时应该注意的事项:

## 关于战斗方面:

与敌人接触进入战斗画面之后,会出现4个,其分别是:

### 1.A I (人工智能):

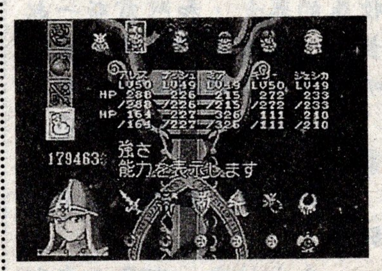
选择此项目之后,战斗方面的事项将完全交由电脑去处理,玩家可以放轻松在旁边休息即可。

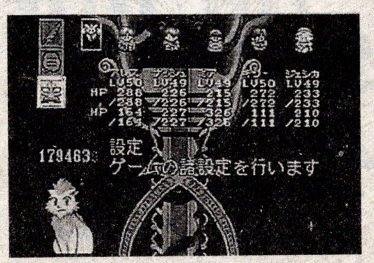
### 2.作戦(作战卷轴):

选择此项目后,会出现3个作战卷轴,以及一个手指的图片(命令),作战卷轴记载著简易的指令,玩家可在先前的主选单中,改变作战卷轴的方式,若选择命令时,则会跳出作战(作战卷轴)的项目,而直接跳到第3选项命令的项目上。

### 3.命令(玩家自己下达作战指令):

这里共有六个作战指令,其分别是:




(1)A I(人工智能):

将那个人交由电脑去控制并进行战斗。

(2)攻撃:

指定那个人攻击(可指定攻击对象,若使用作战卷轴的攻击,则无法指定攻击对象)。

(3)魔法:

指定那个人使用魔法(可指定魔法施用的对象,若使用作战卷轴的魔法指令,则无法指定施用对象)。

(4)道具:

指定那个人使用道具(可指定道具施用的对象,若使用作战卷轴的道具指令,则无法指定施用对象)。

(5)防御:

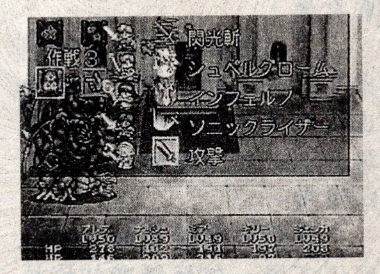
指定那个实行防御指令。

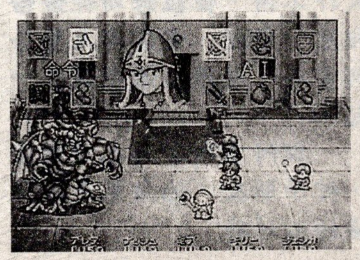
(6)逃走:

指定那个人实行逃走指令。

### 4.逃走(全员脱离战斗):

最后一个项目是逃走,这里是指全部的队伍同伴都一起脱离战斗。



## 第一章 开始时

话说那时，天地初分，混沌初开，整个世界就一个不小心，二个不留意的被劈哩啪啦的分成五个世界。

就像现今的五大洲一般，那五个世界分别是贺美尔（ホンメル）岛，卡达里那9カタリナ）大陆、马留斯（マリウス）地方，斯达杰斯（スタジウス）地方。

而其中的贺美尔岛，大不大，小不小，人口不多也不少，却是故事开始的地方。

在贺美尔岛上，有个小小的村落，名唤布鲁克（ブルグ）村，村内有著四英雄之一，达因的坟墓。

而少年，阿雷斯（アレス）从小就崇拜达因的英雄事迹，所以天天来他的墓前，心想，即便是看不见活人吧，看看坟墓也不错。

这天，他又来到达因的墓前，诚心祭拜着。

正在怡然自得时，有人将手按在他的肩膀上，阿雷斯猛然回头，一个死胖子，脸上堆着奇怪笑容，淫贱的看着他。

「拉姆斯！」阿雷斯叫出了这个人的名字，原来他正是村长的身子，素有淫贱马上移，财宝能动心之称的拉姆斯。

阿雷斯在村中的口碑及风评不错，但拉姆斯却恰恰相反，所以，常常有人警告阿雷斯，别跟拉姆斯混在一起。

但阿雷斯有自己的想法，对于朋友，他向来是以热诚的心对待。

「什么事吗？」阿雷斯看见拉姆斯，口中背着新唐诗，手中拿包牛腱丝，彷佛刚淋完雨般，全身湿湿的。不禁奇怪地问。

「告诉你哟！」拉姆斯神秘地说：「白龙之洞中，有这～么大的钻石耶！」

看拉姆斯眉飞色舞的说着，阿雷斯也跟着向往起来。与其说是为弓钻石，不如说因为景仰达因的英雄事迹，一直希望能展开探险活动，而白龙之洞，从以前就被渲染成一个妖魔杂处的地方。

这正是一偿宿愿的时候吧？阿雷斯毫不犹豫的点头答应。

「那！」拉姆斯状似兴奋地说：「届时！我在村口等你哟。」

当拉姆斯走掉后，阿雷斯回望达因的墓，为即将展开的冒险之旅兴奋不已。

不过！眼下还有些事要做，比如说，和璐娜练砍唱，这早就约好的事了。（阿雷斯的家在入村后右手边的房子）

璐娜是阿雷斯的父母所收养的养女，和阿雷斯一起长大，其甜美的歌声，让人听了可以让烦恼全部忘光。

回到村中，璐娜并不在家。

母亲说，璐娜正在泉水那边。

走出村庄，布鲁克泉即在上方，（由村庄的右上方走出）

走进后，可以看到璐娜在那儿，又采花，又哼歌的，十分悠哉。

「璐娜！」阿雷斯唤着她的名字。

由于一心向往白龙之洞的冒险，难免的，阿雷斯显得有些漫不经心。

「怎么了吗？」璐娜也看出来了。随即开口问着。

「呃！」迟疑了一会，阿雷斯才向璐娜解释。

「我也要去！」听完阿雷斯的述说后，璐娜似乎露出了些许担忧的表情，咬咬下唇，表明了跟到底的决心。

「这……」似乎想不到什么拒绝的理由，阿雷斯只好点了头。

「对了，我听说，」女孩子的心思终究比较缜密，立即提醒道：「在家里的地下室中，有把古剑和防具哟！」

真的，不带些〝角丝〞上路，铁会被打到手断脚断的。

于是，不再耽搁，回到家中的地下室，那布满灰尘的宝箱，静静的坐在角落。

旧归旧，宝箱上锁可是很顽固的，非有钥匙不可。

为了打开宝箱取得里头的武器，阿雷斯不辞辛劳的，蹬、蹬、蹬，爬着楼梯回一楼，连哄带骗带撒娇的从父亲那儿取得钥匙后，再蹬、蹬、蹬的下3楼，进地下室，开宝箱，吓！

看看那把剑啊！不知砍不砍的死蚂蚁呀！但不论如何，总算是有了基本装备了。

穿戴已毕，走回一楼，见爱儿这身打扮，父母亲除非是瞎子，否则岂有不问一问的道理！

在听说要入白龙之洞后

，父亲是一个劲的摇头，母亲则是一个劲的哭。

但阿雷斯的心意已决，万无回头的可能，头一甩，拉着璐娜的手，出了家门。

本来还担心自己身上的装备不够威风，但到了村口和拉姆斯会合后，阿雷斯可放心不少。（村口在左方。）

「你—手上拿的是……锅盖吗？」阿雷斯问著。

晃晃手中中的锅盖，拉姆斯颇为得意的说：「是啊！有什么不妥吗？」

「没…没有，我是说，你看起来酷翻了。」阿雷斯笑着。（记得要在村口和那胖子交谈，不然他是不会加入队伍的。）

于是，三人加上一只有着翅膀的猫，开始了新鲜而刺激的旅程。

## 第二章　白龙之洞

虽然！白龙之洞就在下方，但却不能直接抵达，必须从右边，沿著山路，绕道而行。

既然是初次冒险，身上可得多放些回复道具，虽然初接触的敌人都不是很强，但在没啥经验值的情形下，小心点总是好的。

在白龙之洞的洞口前，赫然看见一块千年冰岩硬生生的挡在洞口前。

看见这般情景，阿雷斯一行瞪大了眼，差点没昏死过去。

这么大的冰岩，就这么不给面子的挡在洞口，剑砍不坏，人，当然是搬不动罗。

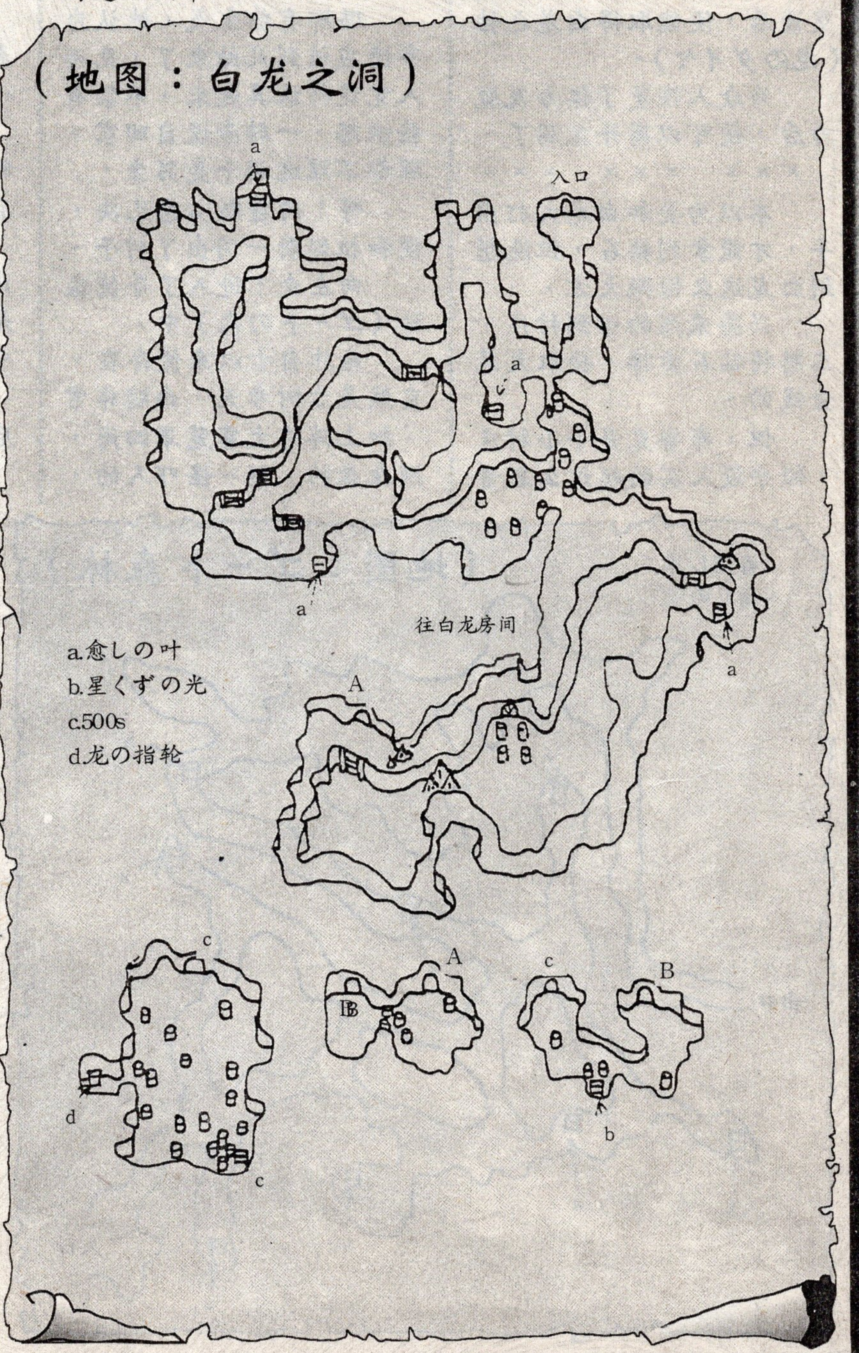
正在苦思之际，阿雷斯手上那枚从家中宝箱里拿出来的火炎之戒（炎の指轮）突然有了反应，光芒一闪之后，这戒指竟有化冰块的能力。

于是，一行人靠着这枚看来不起眼却暗暗隐 神秘力量的戒指发威后，得以将冰块完全熔化，一行人顺利的进入洞中。

（在装备上戒指后，冰立即熔化。）

「哗！这就是龙洞吗？」才一脚踏进山洞内立时感到阵阵阴风，袭面而来。

洞里面出现都是些软趴趴的敌人，但别因此而大意，那时一个不小心而GAME OVER时，就太划不来。



在绕过了层层曲的道路，抵达下方后，进入白龙的房间，老龙看见阿雷斯到访，显得有些兴奋？但仍要测验测验是否是心中所想的那人，于是，老龙便告诉阿雷斯到里层中去取龙之指轮。

（途中若遇冰柱挡路，需诱使大猩猩接毁！）

取得戒指后，再和白龙交谈后，便能取得白龙之钻（龙のダイヤ）。

为众人恢复了体力及魔力后，便可以离开龙洞了。

××× ××× ×××

本以为要和白龙大打出手，才能拿到钻石，但没想到白龙这么慷慨大方。

兴高采烈的回到村庄，本想将钻石卖掉，换取大笔金钱的。

但，布鲁克是个小村庄，似乎没人买的起这么名贵的东西。

所以在杂货店的老板建议下，一行人打算前往较远的城镇，来将钻石卖掉。

在回阿雷斯家的途中做出了决定（选择第一行指令，当下便感到西风萧萧，好似英雄将往千里长征似的悲壮。但不过是为了卖掉一颗钻石，何必呢！）。

璐娜有些生气，她认为事情应该到此结束了，见两人竟这样认真起来，不禁有些恼怒，一转身迳自回家，理都不理这两个臭男生。

哼！阿雷斯心意已决，便和拉姆斯一同出了村子。

向左走！进入了哥德森林（ゴートの森）中。

森林自古以来便存在，自然是古树参天，幽暗非常，加上阵阵大雾笼罩四周，阴森森的，疑～怪吓人的。

好似在哪儿会窜出妖怪似的，吓的拉姆斯边走，边哆嗦，越哆嗦是越害怕，越害怕则越哆嗦，走没几步，彷佛真看见什么似的，吓的直往回跑，刚才那要为钱赌性命的悲壮早不复见。

阿雷斯只好追回村子，拉姆斯苦笑了笑，只是喃喃道：「明天早上再说吧！」

无奈回到家中，和母亲表明了离乡的心愿后（选第一行指令）再和父亲交谈。

和父亲交谈后，去屋子的左上方和璐娜交谈，谈完后再和母亲交谈。

虽然心里多不愿自己的儿子往外跑，但做母亲的仍是塞了1000元在阿雷斯的手中。

接过了钱，和父亲交谈后，便是该睡觉的时候。

××× ××× ×××

夜半，璐娜再因同一个梦而惊醒。

坐在床沿上，听见阵阵乐声传进来。

那是阿雷斯，为即将的远行，而去达因墓上告别吧！

第二天早上，在村口和拉姆斯会合。

一行人，包括璐娜，再度进了森林中。

本以为雾该散了，没想到还是和昨天一样的浓。

正在无计可施时，璐娜低头沈思。

一会儿！们闻璐娜清洌的歌声响起，响彻整座森林，而歌声停止时，雾也渐渐散去。

众人于是顺利的在森林中行走。



但在出口附近，突然感到眉头狂跳，果然！一堆妖魔自林中窜出，将众人围个紧密，正在危急之时，一名自称雷克的男子加进队中，（选择第一行指令）

好一个等级值99的人，两三下便将危机化解。

当晚便在森林中露宿，一觉醒来时，那自称雷克的男子早已不知所踪。

出了森林后向南方走，便可抵达港都萨伊斯。

## 第三章　一波三折

本以为能顺利出海，但是船长的海图却已被赌徒莱卡骗走。

没了海图便不能出海，本一心想快点到大城市城发财的拉姆斯不禁有些着急。

在酒店中！和人们交谈了一会，再到船屋中打探情报再回到酒屋中，便会听见另一张海图的情报。

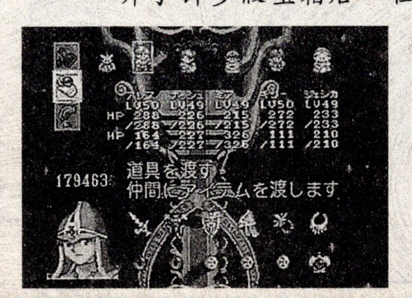
和右上角的人赌铜板的正反面。

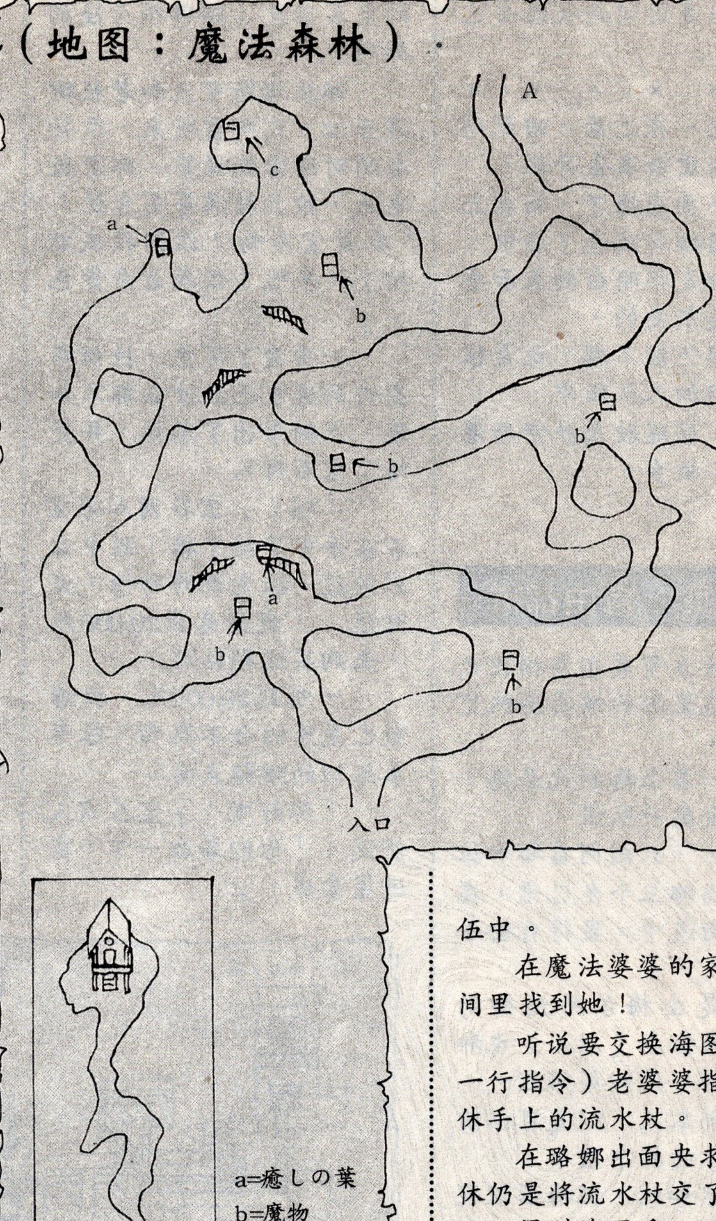
（一直缠着他！）

在识破他的技俩后，他终于说出另一张海图！现在在一位魔法婆婆那，而她就住在左方的森林中。

从山的左侧边径上进了森林中。

开了许多假宝箱后，往




上走进了魔法婆婆的家门前，在小路上，碰见一个被困在陷阱的少年。

「我叫那休」那少年自我介绍着，说自己是大贤者加里旺的弟子。

在交谈后，那休加入队伍中。

在魔法婆婆的家二楼房间里找到她！

听说要交换海图（选第一行指令）老婆婆指名要那休手上的流水杖。

在璐娜出面央求下，那休仍是将流水杖交了出去。

得到海图后，回到港都。

这时本以为可以顺利登船，但又听说船上来了个大怪物，若能除去怪物，船才能开启（在船屋中选第二行指令）

问是否愿意，阿雷斯应允。走上甲板，看到那只怪物还真不是普通的巨大。

动起手来，阿雷斯频频挥动剑舞，加上那休的电击魔法再配合璐娜的回复，它

的死已只是时间的长短而已。

××× ××× ×××

休息一夜之后，回到码头，船长便会准备开船。

终于要出海了，而在上船前，璐娜却跳进了船中，本来，她是很明白的表示要留在贺美尔岛的。

虽然万般不解，还是很高兴璐娜加入队伍中。

船，缓缓驶离萨伊斯港，别了！故乡。

## 第四章　自由都市

和故乡贺美尔岛相比之下，卡达里那的幅员显然宽广许多。

船一靠上梅利比亚港，那休就会离开队伍。

这时，只剩阿雷斯和拉姆斯、璐娜三个乡巴佬，在偌大的街道中，显得有些手足无措。

这是由梅尔所统御的地方，而梅尔（メル）也和达因一样，是四英雄之一，若要见到本人，倒是可以前往右上方的梅尔馆中。

虽然如此，但梅尔馆现在仍然有些不能进入的地方。

而且，梅尔本人除了身材高大些，还真看不出哪个地方像英雄的。

在梅利比亚巷的左侧是玫瑰街（黑バラ通り），那儿的一切都跟魔法有些关系，所以，当不会么法的阿雷斯一行人在街上行走时，难免要受到人们嘲讽的眼光。

在黑玫瑰街上见到了那休之后，便可以回到都市中的宝石店里（招牌很奇怪的那间）

那拉姆斯可正和老板聊得开心，见阿雷斯来，很兴奋的对阿雷斯说著，那老板也是，脸上挂满著笑容说：「要卖宝石吗？你们找我就对了，来吧！让我看看货色。」

一听有了买主，拉姆斯高兴的连自己姓什么都不知道，立刻拿出了龙钻，并交给了宝石商人。

「哇！」宝石商人将宝石在手中了掂了掂，眼中立刻闪过一抹贪婪的神情，立时道：「我愿意出20,000元，来购买这颗钻石。」

一听到20,000元，拉姆斯已是乐的合不拢嘴。像啄木鸟似的频频点头。

「那好吧！」宝石商人便说：「你们等我一下，我进屋拿钱。」

一想到马上就有白花花的钞票到手，心中那美的，好像有蝴蝶在飞。

但20,000元虽不是笔小数目，也没必要拿那么久吧？

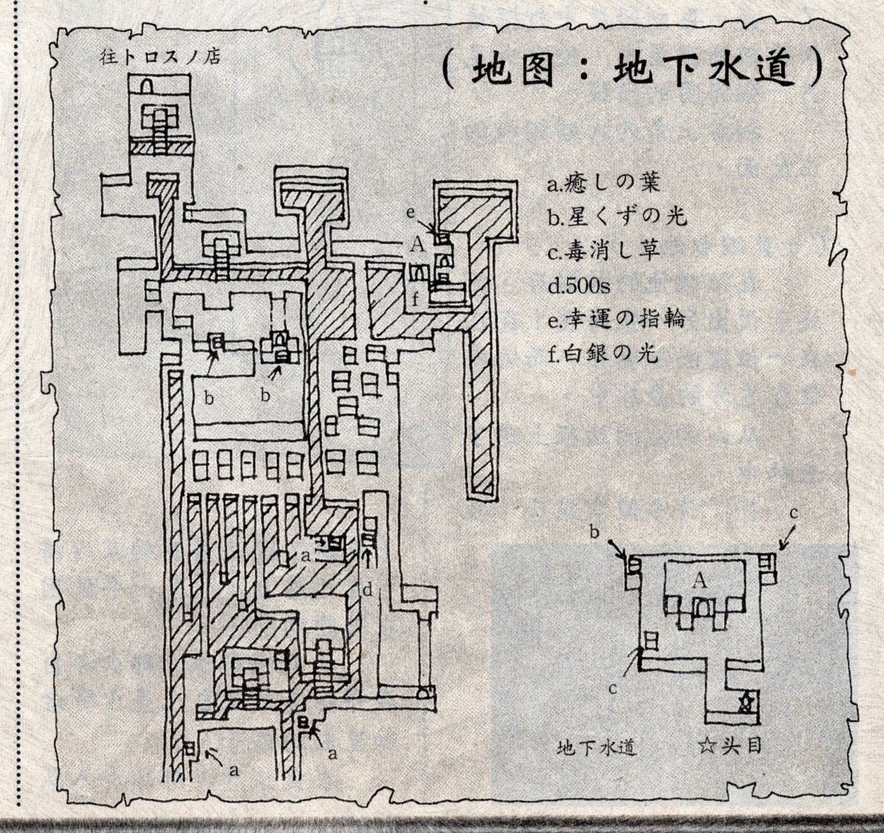
越想越不对劲，那老板进去太久了，赶忙走进去，才发现宝石商人早已不知所踪。

心疼呀！拉姆斯皱著眉头，扶著心口，但事实已成，任谁都无法挽救。

但天无绝人之路，起码发现了这儿可通往地下水路，马上追过去，说不定能追上那个大骗子。

事不宜迟，立即追了下去。

可惜，事与愿违，那在地下水路出没的妖魔鬼怪，一个个皮厚肉粗，现时的兵器的攻击效果并不好，必须要靠魔法攻击才行。



若很天真的认为去求梅尔帮忙是一个不错的想法，但结果却完全不是如此。

「我才不管这种鸡毛蒜皮的小事呢！」

哇拷！是不是人呀（梅尔还真不是人，是兽人。）嘴巴这么贱，阿雷斯在被梅尔拒绝，心中沮丧的暗暗骂著。

但真要靠这些魔法在地下水路闯荡，似乎有些困难，不过，已经没有别的选择了。

在进入地下通路前，多带些回复ＭＰ和ＨＰ的道具。（在魔法店中都买的到）

在地下水路中，拉姆斯几乎没有作用，仅靠阿雷斯一人艰苦作战，真的是辛苦了点。（若是回复道具用尽，最好回到入口重新买足道具）

但苦的还在后面……

水路的上方走进去，在右下方，老板在那交谈后！那儿有一只绿色的龙，等著阿雷斯的大驾光临。

两方势同水火，碰上面，不打的是小狗。

一打起来可不得了，由于龙会离开岸边，阿雷斯的魔法剑就显的非常重要，全力以剑舞攻击，而其他人在绿龙离开岸边时，则采用防御的指令。

所以啦，可想而知，众人最好能装备些远距离的武器更好。

将这只绿龙除去后，便可找宝石商人。

但找到宝石商人时，还不算太晚，那钻石不但失而复得，而且商人愿意拿钱出来赔偿。

看他那副可怜兮兮的样子，又下跪又求饶的，也就答应了他。

结束了这边的事，便可结束这儿的事，回到黑玫瑰街时，要将拉姆斯身上的装备，和携带的道具，宝石统统卸下来。还有，多补充些星の光的道具。

来到当初骗人的那家店中，那休便会在那儿徘徊不定，在他的鼓励下，阿雷斯便决定和那休一同前往魔法都市，以习得更高深的魔法。

但拉姆斯可就不愿意了，一来，将钻石卖掉的目标已经远去，这样他而言，多少有些挫折感吧？

于是，两人便在梅利比亚港分手。

这时便要向魔法都市伟（ヴエーソ）前进了（由梅尔馆左侧建物出城）

## 第五章　试炼迷宫

就方向而言，正南方有座女神之塔，在塔的顶上方，浮游着一座城市，所以，不是用〝走〞的就能到得了的。

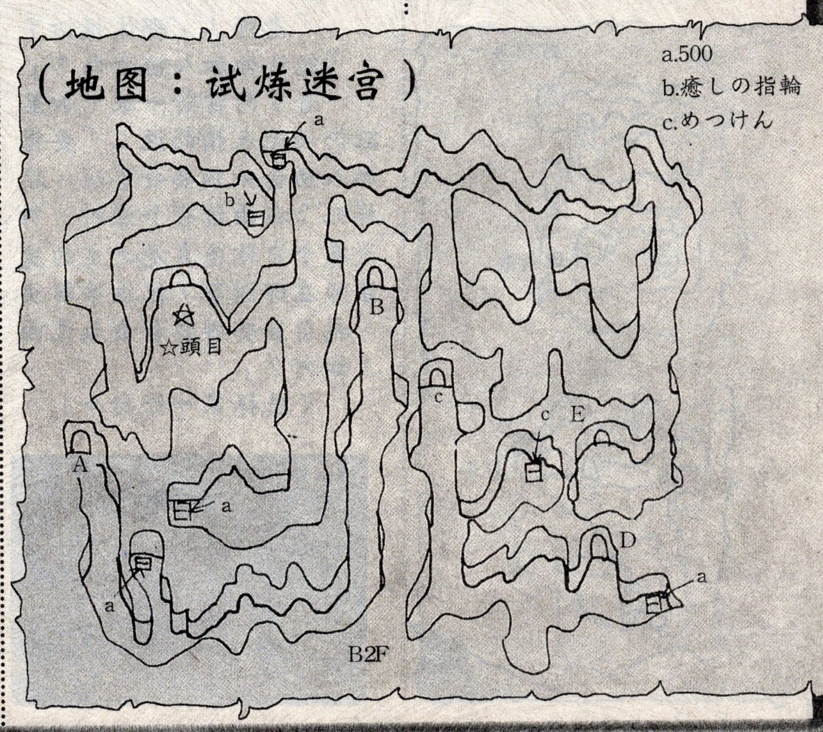
这必须要借由东南的转送泉才行。（先至转送泉再进神殿）而在进入转送泉之前，不妨先至大神殿（フリテナ大神殿）中最得魔法协会的入会书吧！（在转送泉左侧）

要进入转送泉前，那休竟一个人先跑了，阿雷斯只好独自一人进入。

但并非进入转送泉就能直接进入魔法都市，真是的，也不知谁规定的，进入魔法都市前，得测试测试要进入的魔法能力。折感吧？

于是，两人便在梅利比亚港分手。

这时便要向魔法都伟恩（ヴエーソ）前往了（由梅尔馆左侧建物出城）。



于是！阿雷斯在进入转送泉后，便被送进了试炼迷宫中。

太残忍了，竟要阿雷斯一个人去通过整座布满了必须花很多时间才能除去这些怪物的迷宫，而且还不止一层，足有三层之多，更严重的，在此迷宫内，似乎不能使用道具。

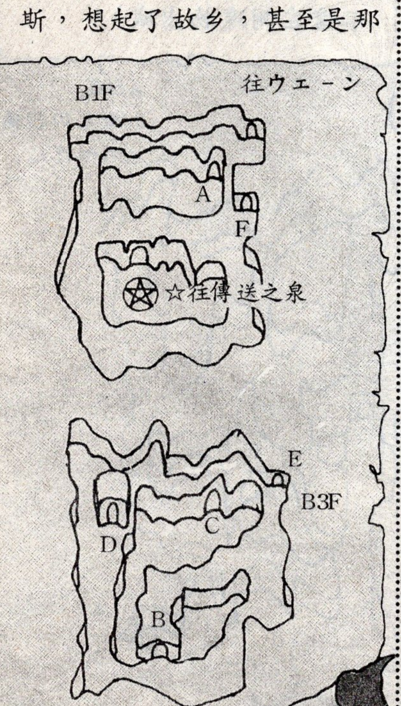
所以呀！保重吧！

唉！好像很难的样子，但只要节省MP数，敌人作战应不至有太大问题。（最后要和树妖决战时，不妨回到起点回复后再走回来）

通过试炼迷宫，即等于获得魔法都市的认证，以后进入转送泉，便直接进入魔法都市，不用再经过试炼迷宫了。

经过一阵激烈的拼斗后，一脚踩进魔法都市中，突然觉得好安静，是错觉吗？

有些落寞的走在街道上，想起了父母，想起了拉姆斯，想起了故乡，甚至是那休，这高傲自大的小子，现在做什么呢？




选了几件称手的防具和道具后，看见了吗？中央处正是魔法学院。

进入后，会见到那休，然后由左侧下方上二楼，左侧房中会见到一名女子。

「你是……？」里头有一少女，看见竟然有个不相识的人，冒冒失失闯进来，不禁大感惊讶，但对于这陌生的少年，心中倒有几分好感，毕竟！不是什么人都能随意进到这儿的。

「做我的朋友吧？」这是少女的第二句话，阿雷斯有些犹豫，有些羞怯，但仍是大方的点了点头。

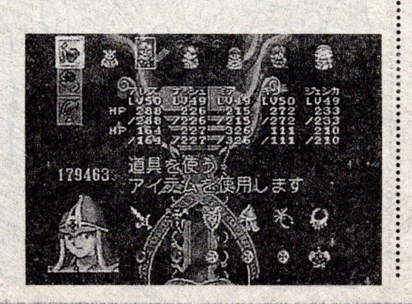
当然好啦！嘿嘿！出房间即会碰到那休，他加入队伍后，便可从右侧上二楼，进入加里旺（ガレオン）的房间。

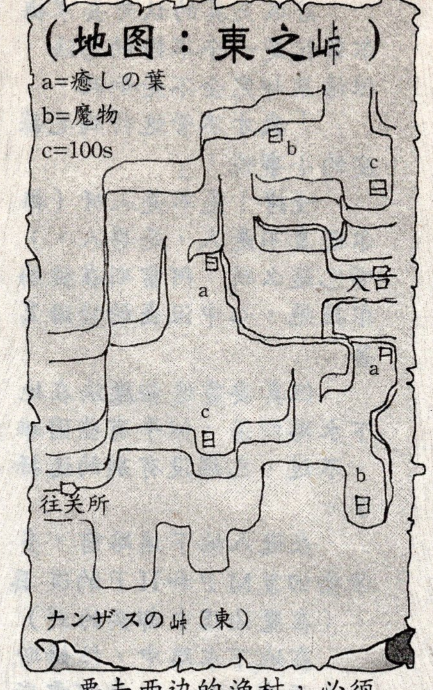
也是四英雄之一的加里旺，有些冷漠的看了看阿雷斯。

「老师！」那休说话了，「能让他加入协会吗？」

看了阿雷斯一眼，加里旺仍面无表情的说：「要想加入协会必须要会答应，这样吧？在西边有个渔村，听说有个自称是真龙之主的魔法师在那闹事，把这事解决，我自会安排你和会长见面！如何？」

（选择第一行指令）




要去西边的渔村，必须先经过西之山谷，由魔法都市下方的魔法阵走出都市，向左走，便会进入西之山谷。

山谷中有些宝箱打开后，会令队伍全员混乱，要小心。

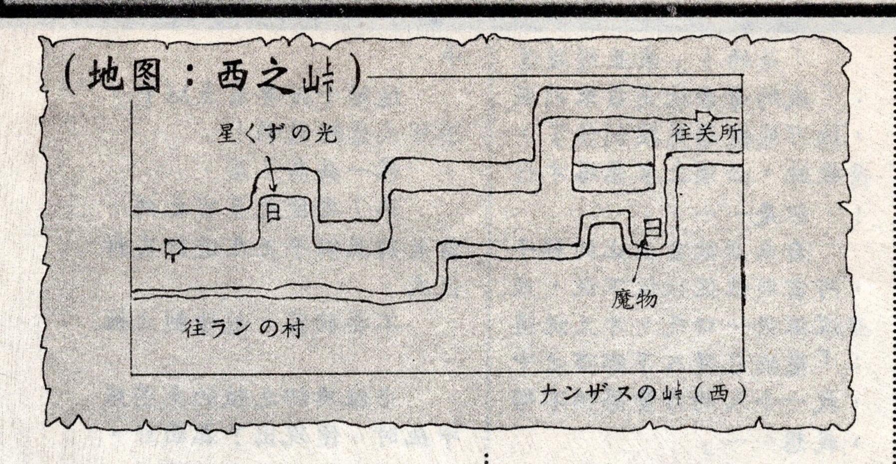
西之山谷的左边，便是西之关所，关所有二道关卡，一在关所下方，目前是无法通行的。（进入关所前先和守卫交谈。）

另一道则在关所左侧，虽能通行，但必须要有奇利（キリー）的准许才行。

根据守门所言，到东边的塔中。（关所的右边！）

要由上方的塔进入，到二楼或地下室抵达东塔后，和塔中的人交谈，得知奇利已经醉的一塌糊涂。

进入地下室，在奇利的寝室（右上角）和迷迷糊糊的奇利交谈，接著去餐厅（右下角）和地牢（左侧）交谈后，回到寝室，奇利不在




，再至地牢和看守的人交谈，回到寝室和那儿的人交谈，回到寝室和那儿的人交谈后，再到地牢中，奇利在中央的牢中睡觉，和他交谈后，便可以出关所了。

走出山谷，向北方走，即可到达渔村。

进入村长家（下方门口有人站著的即是），和里头一个充满自信，并站在桌上的女性交谈。（选第一行指令）

大概是想捶几个人吧，交谈后，她加入了队伍之中。

而在自我介绍后，这才晓得，她就是传闻中的洁西卡（ジエシカ）

有了洁西卡在队伍之中，原本不太搭理阿雷斯的船家，突然必恭必敬的站了起来。

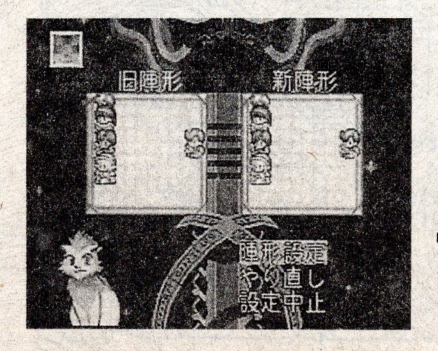
就在大小姐大发雌威之下，船家使劲地划，将众人载至ランの小岛上。（岛上的蓝色部份有毒，站上去会损血）

「到了！那个坏坯子就住在这岛上。」（岛上的宝箱几乎都是陷阱。）

岛上尽是曲曲折折的路，虽然此时队伍人数不少，但岛上出没的怪物更是意外的强。（他们似乎怕火！）

更强的还在后头呢，那个自称是真龙之主的家伙，在被众人揭穿真面目后，现出真身，立时向众撞来。

千万要抓准HP的回复时机，因为它有时会来个3回连续冲撞，不小心昏死过去，可是很麻烦的。（试试AI系统，也许…。）




## （地图：魔法师岛）

■毒沼泽
a.600s
b.1000s
c.陷阱
d.フレッツジュリング

☆头目

往ランの村

击倒这冒牌货后，兰村就能恢复和平，但，之前在此村中的歌姬，却突然消失不见。

真一件奇怪的事。

## 第六章 你抓错人了！

回头，去向加里旺报告，兰村之事已然解决后，也不知他是高兴还是不高兴，依旧面无表情的点了点头。

这时！便可在大厅中见到都市的统治者——雷米莉亚（レミリア）她四英雄中，唯一的女性。（记得要先和米亚交谈！）

看她那样，长得还算温柔，但不知何故，一见阿雷斯出现在眼前时，立时恶狠狠的瞪了一眼，马上招来手下，七手八脚的按住阿雷斯，死拖活拉的扔进了地牢中。

这还不算太糟，更糟的是娜鲁（就是一直在阿雷斯身边转来转去的那长翅膀的猫。）竟然于此危急存亡之秋，中途变节，在阿雷斯被扔进地牢后，娜鲁已告失踪。

正待破口大骂之时，娜鲁却带着米亚出现在地牢之中。

敢情它并非叛逃，而是搬救兵去了，真是错怪它了。

「对不起！」再看见米亚，阿雷斯真有说不出的高兴，但看她满面愁容，又有些落寞。

不知她为何道歉，轻轻叹息一声，米亚继续说道：「因为我的母亲，让你受累了。」

「你的母亲？」阿雷斯问着

「是的！」米亚缓缓道：「我的母亲就是雷米莉亚，她可能被恶灵控制住了，要救她，必须上水晶塔才行！。但是……。」

看米亚欲言又止的样子，阿雷斯催促她往下说，米亚深深吸一口气，才又说道：「魔物已侵入了都市之中，我一个人的力量恐怕不够，我想……」

阿雷斯没让她说完，马上接口道：「别担心，我帮你（选第一行指令即可！）」

「真的！」米亚立时兴奋的低呼起来。（得到雅典娜之镜）

用米亚手中的钥匙可以打开其它监牢的门，听听他们说些什么吧！

从其他被关的人口中，不难发现，每个人都对雷米莉亚的作为，感到奇怪。

在监牢中会碰到一个带着面具的女郎，要带着她攻上星宫之间。

星宫之间在协会右侧的水晶塔顶。

而那休也会加入队伍之中。

这时千万要省点MP，不可大意轻敌哟！

塔一共高7层。

第7层便是星宫之间，雷米莉亚似乎正在进行某种仪式。

不要犹豫，赶快制止她。

当雅典娜之镜的光芒照中她时，便现出了真面目，原来是魔族的仙诺比雅。

在被识破真面目后，即召来妖怪，挡住众人的追击时，自己却趁此空档溜掉。

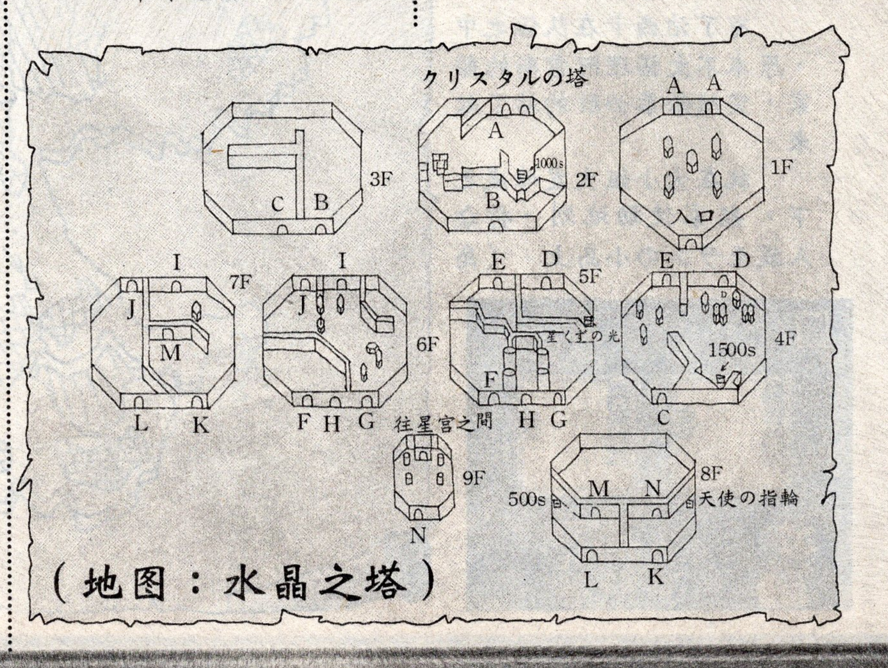
虽然想要去追，但也得先解决那四只妖魔才行。

还好，妖魔虽多，并不是太强，璐娜这时会回到队伍中，她只要专心回复即可。

战斗终了，一切事尚未完，加里旺因为事的发生，突然要向贺美尔岛去瞧瞧。

而那休和米亚要调查真相而留在魔法都市中。于是想了想，阿雷斯也打算回故乡去一探究竟。

在都市中买些之前买不




（地图：水晶之塔）

起的装备，一切准备妥当之后，便追着加里旺到了梅利比亚。

跟上次来时，稍有不同，开了一家新的店面，里面有许多可爱的妹妹，作为招来客人的手段哟！

不单如此，以前不能上去的梅尔馆二楼，现在可以上去了，在那儿会见到洁西卡和加里旺，（和三人交谈！）

在二楼和洁西卡交谈完毕，璐娜便会唤阿雷斯早点休息。

看来！一切的事要等明天再谈了。

在梅尔馆的二楼可以进入之前，是地下水路所不能进入的地方。

## 第七章　事出突然

在梅尔馆过夜后的第二天，加里旺已经不见了，和梅尔辞行后，才知道加里旺已在码头等著了。

到达码头后，加里旺便会加入队伍中。

他是个等级达到99的强者，有他在队伍中，真可以该人放心不少。

「很久没回到贺美尔岛了，很多路，怕早已经不认识了。」加里旺是这样表示吧，也8就是这样，才需要阿雷斯来带路吧。

不论如何，有个这么强的人在队伍中，趁此机会练一练等级吧，先在岛上四处走走，再回到布鲁克村。

回到村庄后，发现拉姆斯并没回到村里，村长正为此事烦恼不已。

见过双亲后，该到达因的墓上去瞧瞧了！

但奇怪的是，加里旺虽然也是四英雄之一，但似乎不太〝屑〞达因的样子。

接下来该去白龙之洞了。

路是原来的路，敌人还是那一些，可说是一点困难也没有。

进入白龙费迪的房间。

那只老龙，抬起了眼看见是阿雷斯，似乎有些兴奋，打了声招呼后，阿雷斯便告诉老龙，加里旺也来了。

「哦！加里旺！好久没看见你了！」

老龙打完了招呼，一向没有表情的加里旺，突然的笑了起来。

由于站在加里旺身后，阿雷斯看到白龙突然变了脸色，竟不知发生了什么事。

更令人吃惊的事发生了，加里旺暴喝一声，猛朝老龙发招。

事情猝变，令人措手一及。

老龙遂即惨死于加里旺手上。

而当加里旺转过身时，像是已经变了一个人般，狂笑中，抓住了璐娜。

阿雷斯又惊又急，长剑急急出鞘，剑势一抖，便朝加里旺疾致攻而去。

加里旺冷冷一笑，一边激光飙出，重重撞上阿雷斯。

接下来，只听见笑声远去，阿雷斯就人事不知了。

××× ××× ×××

再醒来时，阿雷斯发现自己回到了家中。

听父亲说，救自己的人现正在达因墓前。

急急赶过去。

原来是当初，在哥德森林帮众人解围的雷克。

告诉雷克白龙之洞的事，他反而哈哈大笑。

阿雷斯不解其意。

但闻雷克暧昧的问：「接下来，你有什么打算？」（选第一行指令！）

这一切的事，都是一个叫魔法皇帝的人搞出来的吧？想了想，即道：「我要打倒魔法皇帝！」

雷克点了点头，将白龙之翅交给阿雷斯，便笑着走开。

得到白龙之翅的同时，也学得一项龙之术法。

「这是白龙被杀的原因，魔法皇帝不愿龙之备为人继承，但，他要失望了。」雷克临走时，留了这么一句话。

因为白龙出了事，那同时四英雄之一的梅尔呢？

阿雷斯觉得有必要把发生的事告诉他，也好教他有所提防呀！

到了萨伊斯港，进入船屋，望船长能开船至梅利比亚港，但船长坚决不肯发船。

不过没关系，在有了白龙之翅后，以道具使的话，便可任意移动曾经去过的都市。

使用它，移动至梅利比亚港。（自由都市メリビア）

入港町，立时发现里头竟充满着无比的哀伤气氛。

看见洁西卡正在作战，才知道这儿已被魔族的人入侵了。

和洁西卡会合后，要赶快进入梅尔馆。

因此，多多利用中央上方的女神像来回复ＨＰ及ＭＰ吧！

发生了这么多事，而最

令人震憾，莫过于梅尔已被魔女仙诺比亚石化的事。

望着梅尔，他脸上的表情和大多数人一样，充满了惊讶和难以置信。

的确！身为四英雄之一的梅尔，竟也栽在了仙诺比亚的手上。

还有更令人吃惊的事情！

在到了魔法都市后，会碰到那休和米亚也正在和魔族的人作战。看来魔法都市也遭到攻击了，马上和两人会合，和妖兽大打出手。

这些事应该和仙诺比亚都有绝大的关系。

战胜之后——

进入大厅中，死说活说，好说歹说，务必说的米亚和那休加入队伍。

凑齐之后，便要向西之关所前进了。

## 第八章　马留斯地方

这时的队伍中应有阿雷斯、那休、洁西卡、米亚、娜鲁等人，缺一不可。

而人还在关所外呢！就听见关所内传来奇怪的声音。

「难道！」阿雷斯暗叫不好。急忙冲了进去。

但见仙诺比亚领着四只恶形恶状的魔兽，正围着一长发女孩，又哭又叫的。

而那女孩，是吓的蹲了下来吗？

见她不知是哭是笑，悠然抬起头来——「妈呀!!」

还以为全是妖怪呢！那长发女孩的尊容着实够吓人的。

一声长啸，那〝女孩〞道：「可恶的妖怪，敢到此捣蛋，不知道我吗？我乃是——」将伪装除去，现出一身形高大的男子，怒道：「山贼之首，奇利是也！」

仙诺比亚这才发现自己被耍了，气的命令众兽围攻奇利！

（使用ＡＩ系统即可！）但那奇利面对四只恶兽，毫无惧色，待四兽四面围了上来时，长剑猛然出鞘，剑光闪动，众兽未及嚎叫，已然被奇利杀败。

「哗！好惊人的剑技。」阿雷斯暗赞道。

「不错嘛！战斗结束后，洁西卡酸不溜丢的说着。

本来甚是威武的奇利，这会惊觉洁西卡竟然在场，一下子变得畏畏缩缩，很是紧张的那儿。

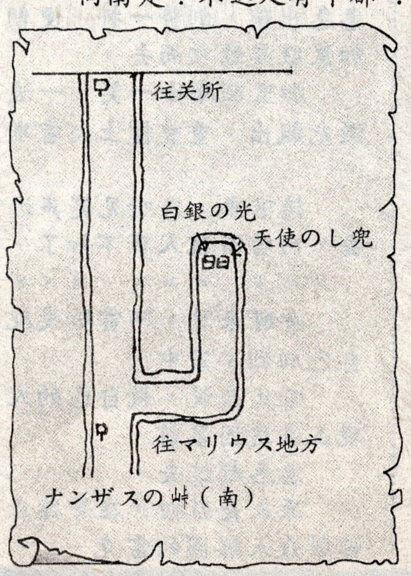
于是，在洁西卡的威吓中，奇利也加入了队伍。

「神宫战士可真了不起。」看到洁西卡英勇非凡，阿雷斯抹抹额上的汗，暗暗道。

有了奇利在队伍中，便可向下走出关卡。

穿过出谷后，就到了马留斯地方。

向南走！不达处有个都市，名唤里兹市（リツアの町）




才走进去立时被人撞了一下。

随即发现，白龙之翅竟然不见了？

难道是刚才被人撞了那一下后，就……？

在奇利贼眼的观察下，才晓得，这里兹市里，住的全是小偷，小偷之市，一点也不夸张。

而偷白龙之翅的扒手，似乎是跑进了中央的酒店。

而所谓的酒店，根本是盗贼公会的办事处。

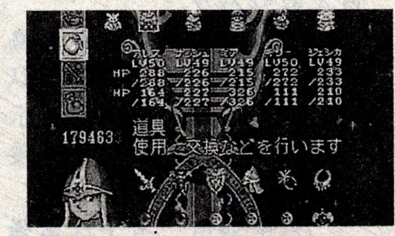
公会？作贼的都成立了公会了，天哪！这是怎么的世界呀？

据老板说，是有个人进了赃物市场，但若要进入赃物市场，则必须取得盗贼认证，先到东北的米罗德村去看看吧！（ミロート村！）

沿著山路先向下，过了较狭窄的地方向东（右手边）走。

那儿有一处森林，下方有处雅典神殿。

神殿中，除了有神像可




回复体力外，还有一座雅典池，若有携带肥皂，便可入池洗澡。

肥皂在萨伊斯港中可以买到。

穿过上方的森林（森林的怪物　强悍的，全部除去，可以升好几级哟！）后，便可进入米罗德村！




由于此村是处于两块大陆的交界处，故而整座城市皆建于水上，往来皆靠木桥。

「听说，这座桥已年久失修了，不晓得……」走在最上方的桥时，忽然想起了村民的话。

卡达！但似乎来不及了，木桥受不住一堆人的重量，硬生生崩断。

除了娜鲁，每个人皆被水流冲散在林子的各个地方。

除奇利外，先要将每个人都找到。

找齐后，才能进入酒吧（房屋上有酒杯做招牌，要由下往上走！）

果然吧，这家伙又喝了个烂醉——不——普通醉，因为他还记得向众人打招呼。

「告诉你哟，」奇利看著阿雷斯，神神秘秘的笑了笑道：「刚才我和一个人在拼酒，拼到后呢，！这个东西就到我手上了。

奇利说着说着，拿出了一本古代手帐。

这本手帐是进入东北方的达门塔所必备之物。

有了这东西，就出发向达间塔前进吧！

走之前，可别忘了回复ＨＰ和ＭＰ哟！

## 第九章　达门塔

达门塔，据说是个什么都知道，没有不晓得的智者达门所住的地方。

不单如此，达门塔更是资料最齐全的魔法图书馆，凡学魔法之人，皆希望能到此一游。

当然！要去达门塔，还是得先穿过那片森林。

（这时千万别让奇利施展任何剑技，保住他的ＭＰ，并分给他一些回复的道具。）

森林和来时一样，怪物强的不得了。

砍砍杀杀的要走出森林前（要记录哟！）时，「噫！」

洁西卡叫了起来，被石化的梅尔，怎么被人搬来这里了？

正在不解时，突然一道光芒闪出，众人猝然不防，皆为之石化。

这时本应石化的石像笑了。

敢情，这石像梅尔原是仙诺比亚的诡计。

而石像正自得意时，再是一声暴喝，奇利突然奋起神威挣开咒缚，抡起大剑就砍，（使用ＡＩ系统即可！）

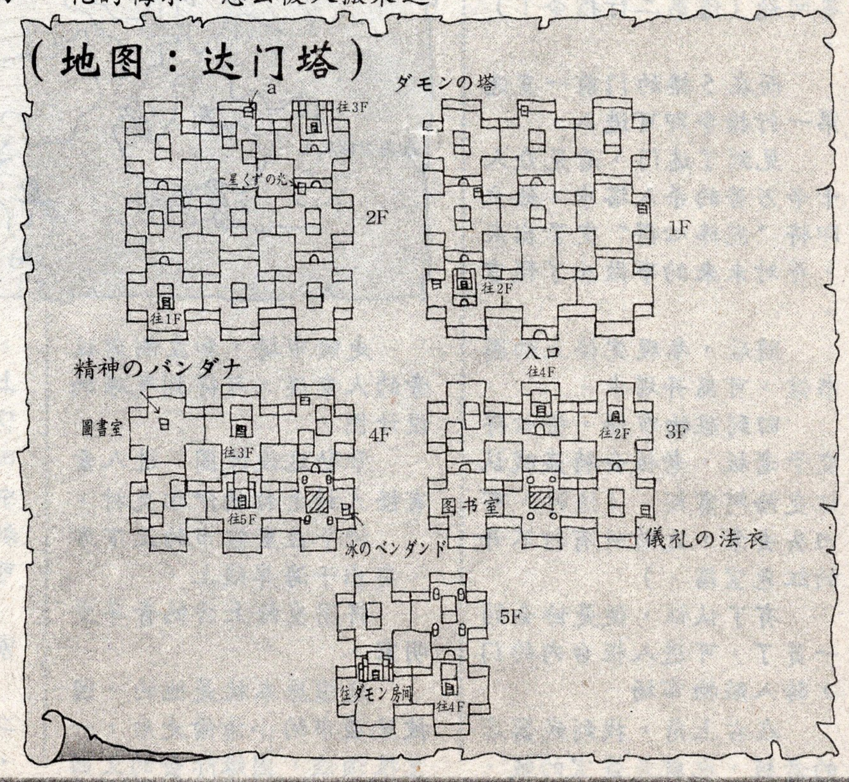
（在奇利ＨＰ剩下35到45时，记得要赶快按〝B〞钮，取消ＡＩ，并帮奇利恢复ＨＰ。）

就在你一刀我一剑的砍来砍去下，将石像梅尔击毙。

同时！众也因石像败亡而恢复正常。

×××

向下走，进入达门塔中。



进门时，得先回答问题（选第一行指令）。

1楼，没有敌人，地上红色的方块是开关，见红就踩。

1楼没有敌人，在上楼前，得先回答问题，门才会打开（选第一行指令）。

2楼的敌人有个特点，那就是要以魔法攻击才能取胜，连剑技也砍不动的，所以！阿雷斯和奇利就别白费力气了。

在上楼前，也要先回答问题（选第一行指令）。

3楼的敌人又不一样了，唯有剑技能伤，魔法是毫无作用的，所以省下来为自己回复比较实在。

上楼时仍要回答问题，（选第二行）。

4楼的敌人则没有限制，但就是什么都没什么太大的威胁性就是了。

4楼的阶梯前，仍要回答问题（选第二行指令！）。

而在5楼的门前一直选第一行指令即可进入。

见到了达门，看见众人千辛万苦的杀入塔中，他立即将〝泥棒心得〞交了出来，并对未来的事做出了预言。

随后，参观完楼上的图书馆，可离开塔中。

回到赃物市场，将心得交予老板，老板会将盗贼认证交给阿雷斯，（这时，可回头去拿，之前所有打不开的红色宝箱。）

有了认证，便是协会的一员了，可进入柜台内的门，转入赃物市场。

在右上角，找到武器店的老板，也就是盗宝的贼，见到奇利凶巴巴的样子，立时将白龙翅交了出来。

拿回了白龙翅，便可离开市场，当然啦！若想买买市场上的〝赃物〞，也是可以的，尤其是武器，对进入红龙洞，帮助可谓不小呀？

走出市场立即听到一声惨叫，老板那爱唱歌的孙女，就在众目睽睽下被仙诺比亚抓走。

老板很生气，发誓要集众盗贼之力，来对抗魔族。

到了手上，本该高兴的他，却有些忧愁。

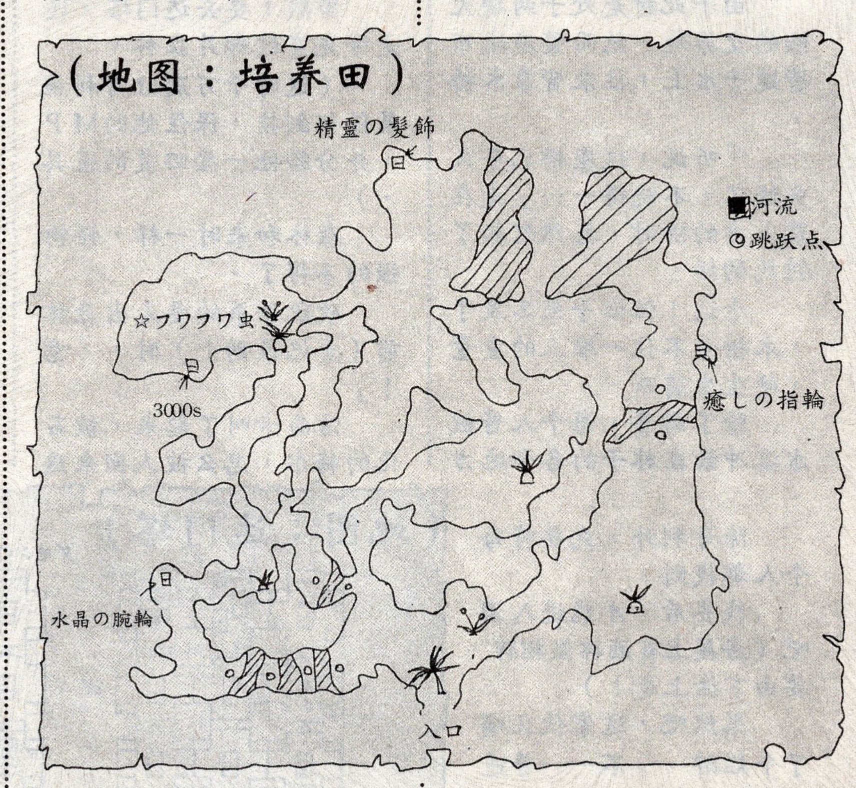
原来是因为缺少フワフワ虫做动力所以愁眉不展。

进入村子左上方的地下阶梯，见到植物学家，他表示这フワフワ虫常在田里出没，但有真有假，要清楚哟！

由村子的左上方，进入植物学家的培养田，向左下走，跳过三个弹簧，沿着向左上方走，途经一条斜路，有二颗偌大的红色植物，上头那颗是真正引诱フワフワ虫出没的植物，在左侧的田中碰到蓝色虫，一开战，中央フワフワ虫会跑掉，将剩下的フワフワ虫除去，便可以抓到了。

将虫交给发明家，发明家会做好气球。

和发明交谈后，（选第二行指令！）便可乘上气球。



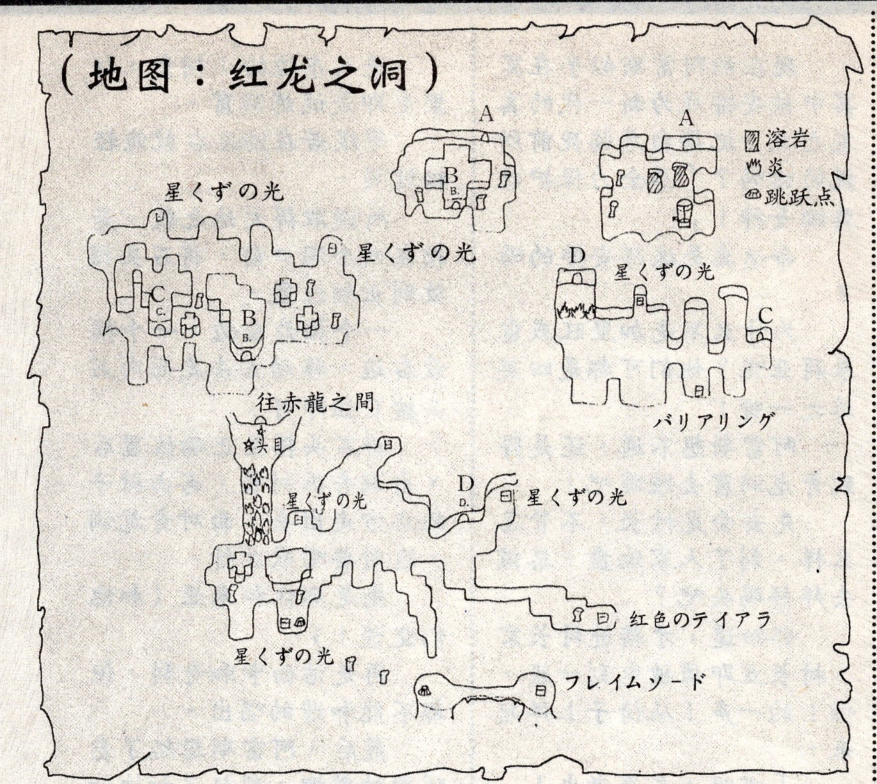

走回市场，和左侧老板旁的人交谈，可得到气球的设计图。

带勒这设计图，进入素有怪人村之称的伊尔克村。

村子在里兹市的正下方，突出于海岸线上。

将图交给上方的青年发明家。

这图原本就是他的，因被里兹市的小偷偷走后，一直很烦恼，因缘际会的又回




乘著气球，便会来到红龙之洞。

这儿顶热，走在里头像在逛烤箱似的，可想而知，这儿出没的敌人都是火的属性，所以啦，若有装备水属性的武器，那就美呆了，每砍一下，皆能造成重创。（红色数字）

洞深4层，内有几样贵重宝物。如火焰剑，七色王冠等，都在洞窟内的边陲地带，试着往角落走，或可发现。

（若有看到火焰，硬着头皮穿过去吧！）

在第四层上方，有一条长长的火炎，里头埋伏了不少敌人，火炎路那端，应该就是红龙的房间。

既然如此，冲啊！

拷！累的七晕八素的走路那端，去！奶奶的熊！仙诺比亚她竟然好整以暇的在那等着了。

看样子是不好过了（一离开火焰，要马上作记录，并回复MP！）。

果然，立即使雕像成真，马上攻打过来。

虽然只有二只，但实力超卓，这时一定认准其中一只全力攻打。

解决其中一只，剩下一只就好办多了。

终于战胜后，阿雷斯可一点都不高兴，仙诺比亚出现于此，红龙岂不危矣？

急忙进入红龙房间，但空空荡荡，没有龙的踪影。

「会不会是出去逛街了？」

奇利突然说道。

这时，红龙突然现身！

「我等你很久了，」红龙言道：「15年前，为了保护雅典女神，我的肉体虽灭，但我的灵魂不死，为的是等你的出现，唉！时间不多了呀！」

从红龙手上接过火龙盾，并承接新的龙之术法后，便可以离开红龙洞。

## 第十章　米罗德村

乘坐气球，本想回到伊尔村的，但气球的情况似乎不太妙。

「好像有点不妙哟！」

众人面面相觑，担心预料的事会发生。

要是没那么大的风，底下的景色可真漂亮，但这时候，谁有功夫去欣赏风景呢？

级于气球像得了气喘病般，开始左摇右晃，上摆下荡起来。

「该不会……」

众人眉来眼去，深怕真如现在心中所想。

眼下气球已完全失去控制，就在一阵强风吹袭下，气球失去平衡，急速向下坠落！

妈呀！天呀，哎哟喂呀……。

天边几双乌鸦，丫丫丫的飞过，众人各呈畸形的摔跌在里兹的中央广场上。

真是贼窝！里兹的这些小偷们，趁着众军迷时，它手扒的就把气球摸走了。

过了半晌！

众人才悠悠的醒转过来。

看来大家都没事！

这时雷克会出现，和他交谈后，可以知道米罗德村的桥已经修好了。

「记得要去青龙洞哟！那只龙是世上最后一只善的龙吧？」

雷克叮咛着。

众人辞过雷克，便向米

罗德村出发。

## 第十一章　斯达杰斯地方

仍有些不敢相信的跺上那座桥。

终于是平安的抵达对岸，那儿有间武器店，离开前，选几件凶器吧！

我的意思是称手的兵器啦！

走出村子，即步入斯达杰斯地方，瞧瞧！放眼望去净是黄沙，不像是个地灵人杰之地。

向东走，又是个雅典之泉，若有肥皂的话，再洗一次吧！（要穿过一个现在根本过不去的森林，以后再去吧！）

痛快的洗完澡后，继续向北走。

总觉得会发生什么事的样子，但不是现在。接下来就到了立顿村（リトン）吧！（在画面略中央处。）

立顿村是个好地方，特产是红茶，哦！对不起，又失言了，立顿村不出产红茶，但出歌星，这里的居民爱唱歌，似乎连日常交谈都是这么唱来唱去的。

达因也是由此地而抵达青龙洞窟的吧？

在村中可以听到这样的消息，这表示什么呢？

是该到青龙洞窟去看看吗？

白龙、红龙，现在是青龙，而在西北方，似乎有还只黑龙成天在咆哮不已，这又代表呢？

传说中，达因是真龙之主，而且他是在成为龙骑士之后为保护雅典娜女神力尽而亡。

现在的阿雷斯似乎在冥冥中被安排成为新一代的真龙之主，记得白龙临死前所说的话吗？「尽全力保护雅典娜女神！」

命运真是这样安排的吗？

为什么不是加里旺或雷米莉亚呢？他们可都是四英雄之一呀！

阿雷斯想不通，还是得到青龙洞窟去瞧瞧吧！

先去会见村长，不管怎么样，到了人家地盘，总该去拜拜码头吧？

那知道，才踏进村长家，村长立即像被电到一般，啪！的一声！从椅子上弹起来。

「哎呀！真勇者也！」村长口中赞叹着。

这是村中一直在流传的传说——当碧眼的少年出现时，要为他开启通路。

因为青龙洞窟是隐藏在瀑布背后，并被村长以封印封存。

即然如此！就要麻烦村长罗？

但表龙之洞的村中圣地，随便来个绿眼睛的人就可以了吗？

当然不罗，得先到村内东边的洞窟中，将大地之歌取出才行。

进入东边的小祠堂，往里走即是试炼洞窟。

等级若在28左右就能轻松过关。

所谓取得大地之歌，是指在四个洞口前，将石头摆放到正确位置。

一个摆最左边，一个摆最右边，移动方法是面向石头按C钮即可。

将石头摆至正确位置后，出洞告诉村长，再由村子的北方走出去，面对青龙洞，这时要唱歌才行。

先是那休和米亚（和他们交谈！）。

再是洁西卡和奇利，但都不能和谐的唱出。

最后，阿雷斯想起了爱唱歌的璐娜，想起了和她一起欢唱的时光，（选第二行指令）。

叹！叹了一声，拿出了笛子，想著和璐娜在一起的美好时光，奏起了乐章。

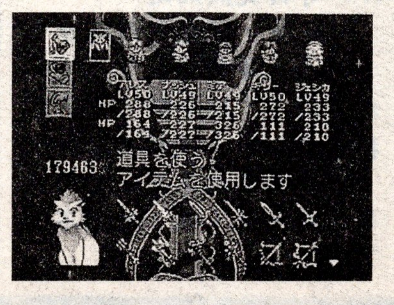
远方呀！璐娜也听见了吗？

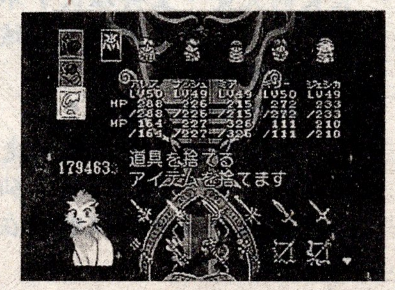
她也哼起了歌来，就在歌声的传送中，划破时空，乐器和歌声合而为一。

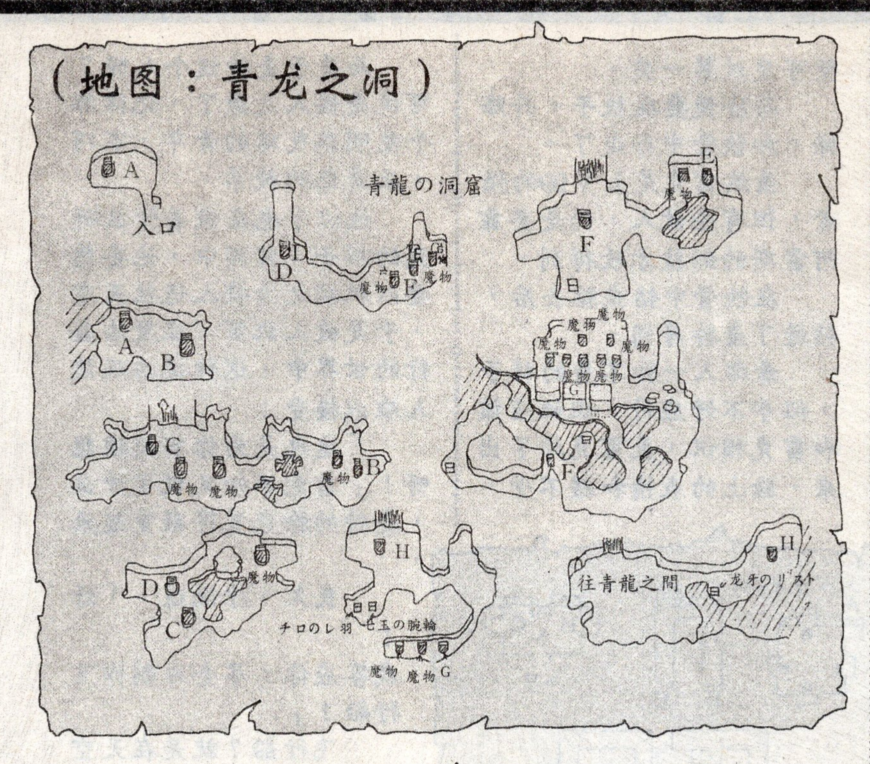
青龙城！便自湖中升起。

准备充分后，再进入青龙之洞吧！

## 善用武器逐步前进






红龙之洞属火，这儿正好相反。

所以敌人是怕火的。

迷宫并不复杂，只是存在某种陷阱。

在一处的右上端，有著七座阶梯，正确的选择是左边算来第二个。

在某一层中，有光的地方即是青龙的房间。

房间右侧摆放青龙盔的地方。

取了青龙盔后，突然听见青龙惨叫的声音。

又是仙诺比亚，气的阿雷斯直跺脚。

奔出青龙洞，回到村长那儿，便可以得到关于黑龙的消息。

取得青龙装备后，便要过南山之谷（路线请参考右图）

山口在村的东方，如何分辨出口呢？别担心。

出口处，仙诺比亚会在那儿恭候大驾的。

山路很曲折，里头有不少宝物，尽力将敌人除去，如此便可分辨路的方向是正确。

之前提及仙诺比亚会在出口等待，而当然也不止她一人罗！

瞧！还带了帮手来，但，这些小角色，二次赤龙之怒便可除尽。

但杀完了一批又一批，真烦人。

正在伤脑筋，山头上，似乎有高人相助，遥望远处，但见一男一女骑马远去。

## 第十二章　麦特塔

因遇高人相助，顺利走出山路，紧接山路的便是塔姆鲁村，走向村庄的出口，便会碰见雷克。

这人总是神秘的来去，每次出现时，脸上也总是挂着爽朗的笑容。

「知道黑龙之洞的事了吗？」

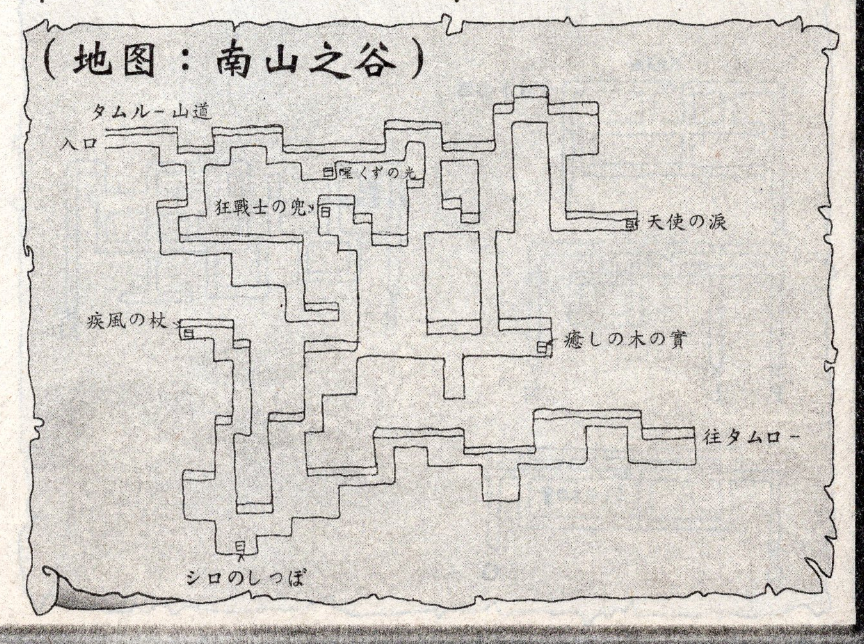
一照面，雷克便问阿雷斯。

也不知怎么地，对于雷克总有股亲切感；当下点点头，并告诉雷克，有关青龙洞中所发生的事！

「哦！连青龙也死了！哈哈……」

他还是笑得很开心！

半向说道：「这样吧！有没有兴趣，和我一齐去麦



麦特塔吧？」（选第一行指令）

雷克此行是要找人制作会飞在空中的东西。

听来挺有意思的，于是又点了点头。

当下，众人便留在村中等待，阿雷斯和雷克便要往麦特塔而行。

塔位村的北方。

进入后，要按照宇宙，星星、太阳、月亮的顺序，便可度过第一关。

而后便要在板子，升降梯，和铁管中行走了。

虽然雷克是ＬＶ99的强者，但有些敌人，仍是要靠阿雷斯的剑技才砍得到。

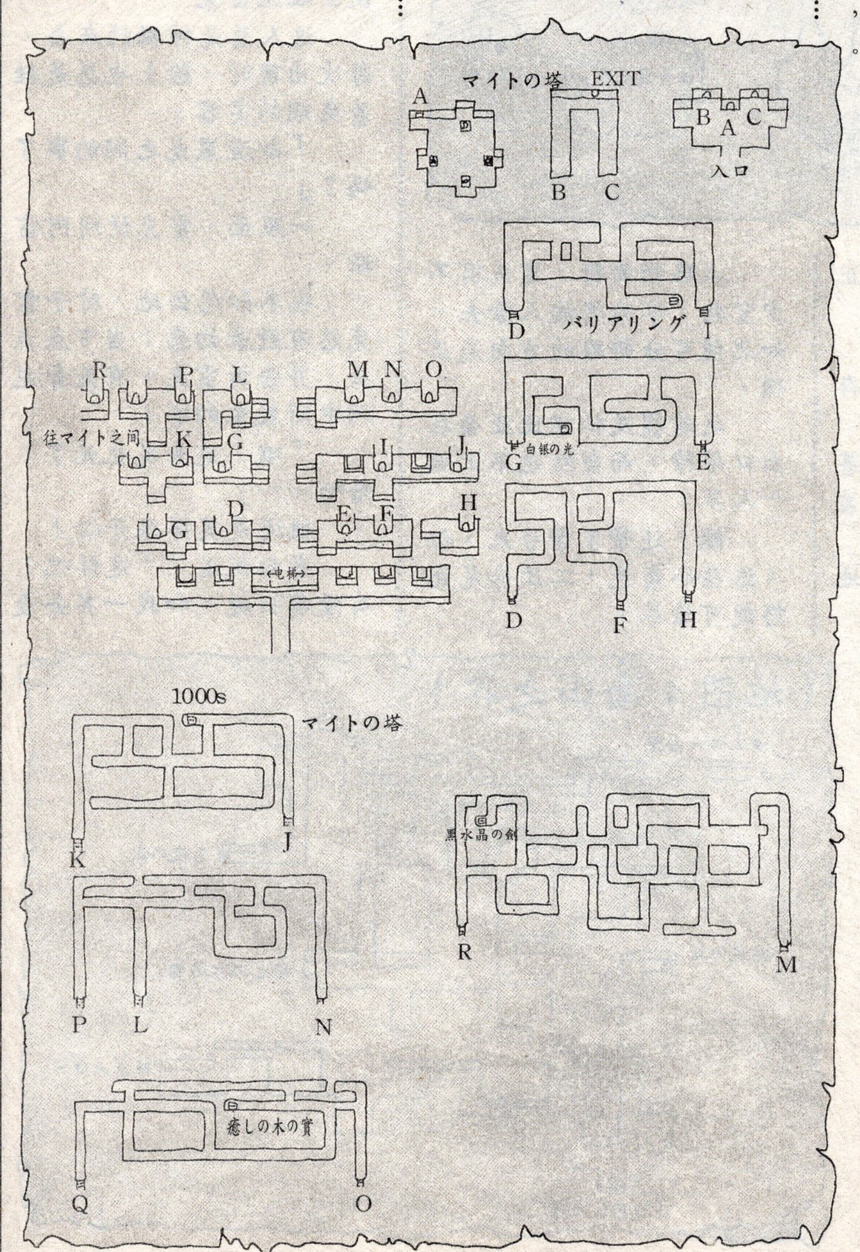
在铁管中钻来钻去后，钻进了麦特房间。

看那人一脸不屑的样子，似乎不好应付，但她应该和雷克相识，见雷克站了出来，脸上的表情和缓不少。

而关于麦特这个人呢？可说是怪人之最了，记得那个发明热气球的青年，不巧，正是他的徒弟。

他似乎也在做着什么研究的样子，传闻中，他妄想要以机械之力将人送往天空，于是被人讥笑，在魔法盛行的世界中，这种说法确该人难以接受！

「这也是为你实现理想呀！」雷克不知又说了什么，麦特的脸色显得凝重起来。




良久，才说道：「好！

我答应你，尽全力制作飞行船！」

飞行船？就是在天空中飞的……船吗？

阿雷斯在心中喃喃念着。

在麦特答应作船后，便可离开麦的房间。

再待在这儿也没意义了吧，何况飞行船的制作也不是一蹴可及的。

回塔姆鲁村吧！

走回村庄里原先见到雷克的房子中。

雷克在阿雷斯离开塔时，曾经对阿雷斯说过：「别担心飞行船的事，完成了，我会通知你的。」所以担心也没有用。

在酒馆会合同伴后（和所有人交谈完。）

便要由北方的出口，离开村子。

这时却看到之前出手相救的一男一女，面色凶恶的，看来是要宰了挂在那梁上的家伙。

阿雷斯心有不忍，急上前救了那人。

但这可使得那一男一女很不高兴。挽起袖子大骂道。

「小子，敢管我的事？」

男的张牙舞爪的要和阿雷斯单挑，想不打还不成呢！

「单挑之前，报上名来！」那人狠狠道。

阿雷斯报出自己的名字。

那男子也说道：「我乃草原铁木真，这是我妻子皮丽亚。」

先礼后兵，动起来可不要手软，给他二记赤之怒尝尝！

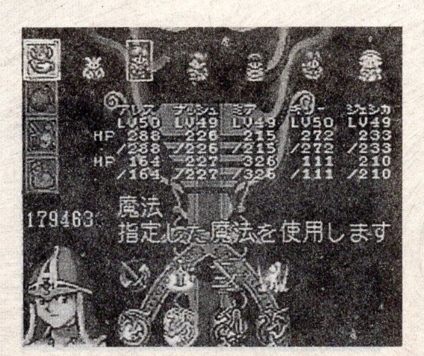
这时才晓得，他们此番外出，乃是为了找寻村中一名歌姬，之前放走那人，正是和此事有关的人。

阿雷斯感到有些抱歉，但铁木真直说没关系，能因误会而认识这么好的朋友是值得。

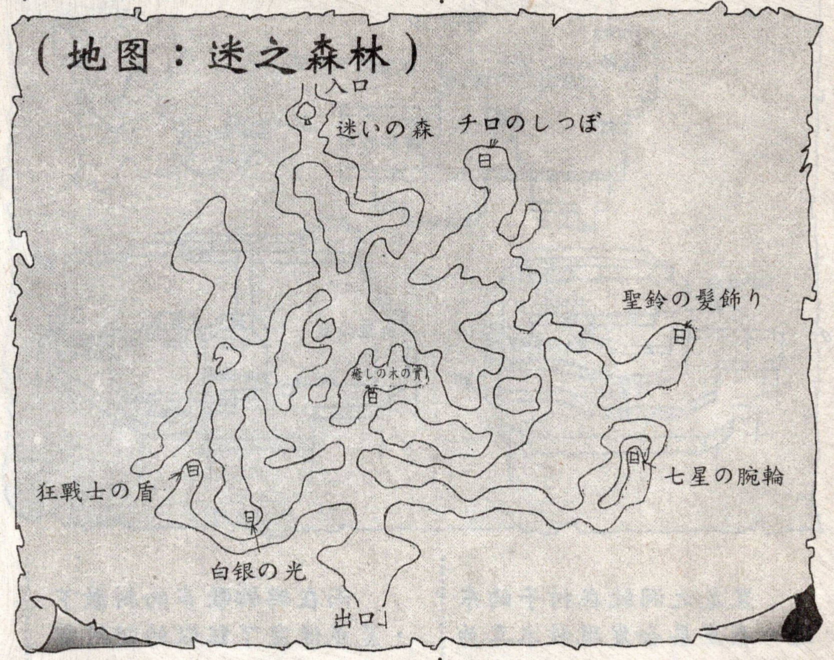
「记得若经过我们村子时，要来找我哟！」辞别众人，铁木真和妻子便离开了村庄。

## 第十三章　突入边境

充满着诡异气氛的森林。




而且怎么绕都绕不出去的森林。




转了几圈后，索性转回中央广场，先睡他一觉再说。

隔天一早，便有草原精灵来开路。

向北走是出路，出了村向下走，便是草原之村—包村了。

进来后，才发现，这村子的气氛不太好。

向南方走，走进一大片森林。

病恹恹的，没有朝气。

发生了什么事吗？

在村子的右下角的帐蓬内会看到皮丽亚，但没看到铁木真。

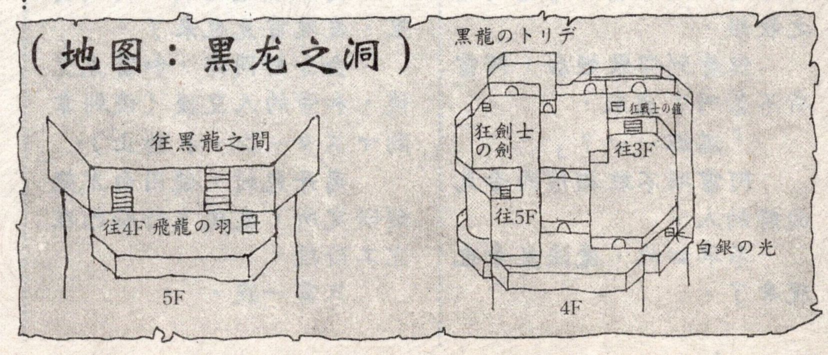
据皮丽亚说，是仙诺比亚召来了暗之歌姬，才会搞出这些来，想要治这病嘛！必须要进入黑龙之洞，除掉那暗之歌姬，而进黑龙洞前，必经过长老的同意。

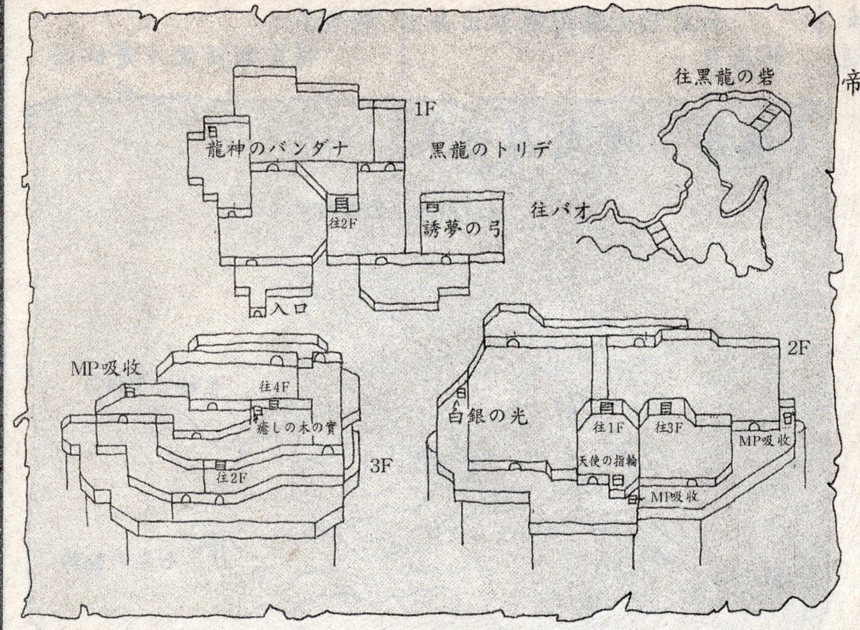
看来没有别的选择，杀进黑龙之洞吧！

而早在要出发时，擅长回复的洁西卡和米亚已病倒，只好三个臭男人结伴而行。

这太不公平了吧，没了这两人，真的是蛮难过，但难过还是要走。

走吧！






黑龙之洞就在村子的东边，在里层会发现铁木真为救全村，而先一步到了这儿，既然目的相同，便加入了队伍之中。

在这层中有威力惊人的武器，还有会吸人魔力的宝箱。

而既然名为黑龙之洞，里头出没的敌人自然一弱，加上杂乱无章的道路，忽上忽下的楼梯，一不小心就迷路。

基本上，以宝箱为路标，可以约略区分出这条路是否走过。

在见到黑龙后，便可拿到黑龙甲。要继续往里走，因为还必须除去那可恶的暗之歌姬。

但看到那歌姬后，阿雷斯不禁叫了出来。

「璐娜……？」

阿雷斯不敢相信的看见面前的人。

不单如此，魔法皇帝也现身了。

而在璐娜歌声的刺激下，黑龙像发了狂似的朝阿雷斯等人猛攻。

就在情形危急之时，阿雷斯体内的真龙之力猛然苏醒。

再整队伍，奋力向黑龙进攻。

这又以阿雷斯的剑舞最具破坏力。

将黑龙击倒后，魔法皇帝却又出现将它再度救起，奸笑一声，挟著璐娜，便离开了黑龙之洞。

「要救人，就到边境的机械城来吧！」

魔法皇帝临走前，这么说著。

离开黑龙之洞，回到村里，发现雷克也来了。

会合好同伴，和雷克交谈，和旁的人交谈（谈到拿到マスターンートト为止）。

离开包村，使用白龙翅到研究所，发现飞行船已在完工阶段。

只需一夜。

一夜后，便要和魔法皇帝决战了。

是夜！

众人心情的沈重是可以想见的。

和同伴交谈，谈到这一夜过去……。

翌晨，

「ＯＫ！」博士兴奋的宣布飞行船完成。

但就在这时，那休突然发起雷电之力，将船破坏。

在众人一阵错愕中，那休已和仙诺比亚消失当场。

「可恶！这叛徒！」奇利忍不住骂了出来。

阿雷斯不语，总觉得不能释怀。

修船要不少时间呢！

于是想起了乘往红龙洞的热气球的动力系统。

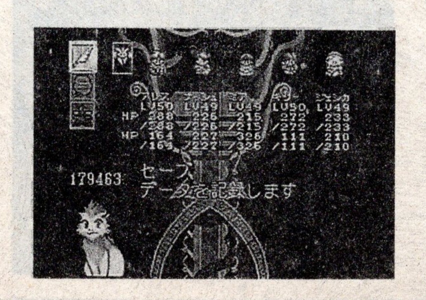
虽然有点危险，但眼下已无其他办法，速往里兹村吧！

至赃物市场中，取回动力系统，再回到研究室。

雷克又出现了。

和每个人交谈后，飞行船便修好了。

待全员登船，飞行船便要朝机械城前进了。



## 最终章　决战前夕

由于机械城有强大的魔法结界，不能直接突进。

由停船处向右走，有个绿色的都市，那儿即是塔龙矿山。

往房里走，可走进矿坑中（门边有十字镐的标示。）

因为矿坑和机械城是相连的。

但要通过坑洞可不是那么容易，除了敌人特强，坑道的路也是乱七八糟的。

借著宝箱和敌人的存在与否可以辨识道路，但先要尽力除去敌人才行。

在内部，会发生米亚和洁西卡被掳的事件，但很快因彼此感情坚定而获得解决。

仙诺比亚则会招来敌人对付阿雷斯。

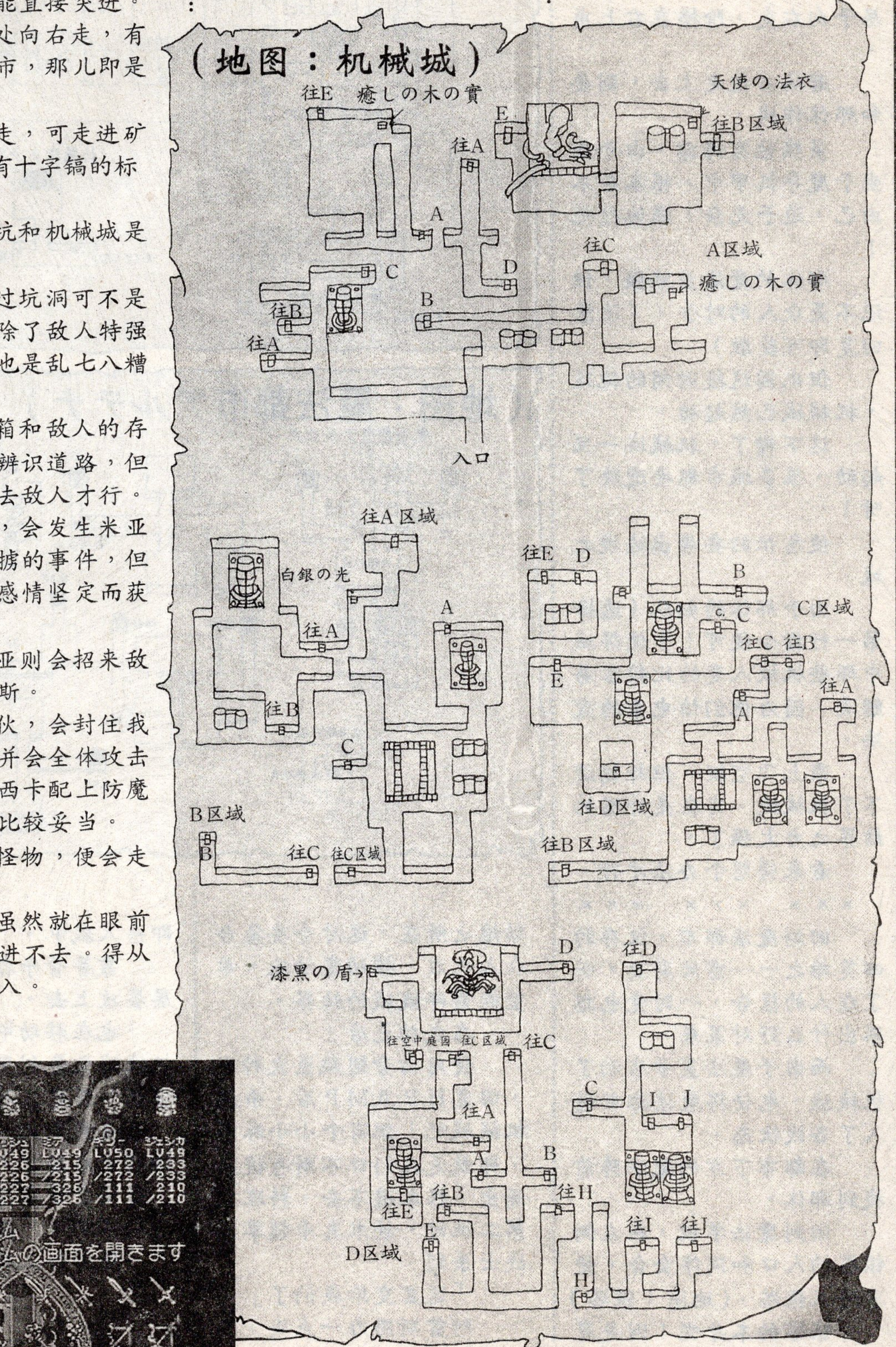
而这家伙，会封住我方的魔力，并会全体攻击，若能让洁西卡配上防魔封的戒指就比较妥当。

除去此怪物，便会走出矿坑。

机械城虽然就在眼前，但目前还进不去。得从旁边绿塔进入。

在里头，有人会传授开启机械门的方法。

照著那人的方法，便可突入机械城了。



而在第一层上去后，可以看到地上有履带拖过痕迹的城巾，上楼的楼梯在右侧，要从右上方向下走，穿出房子向右走，阶梯在右上角。

若从右边走上去，则要和那休作战。

虽然他有悔意，由于乘坐于魔导机甲中，根本身不由己，迫于无奈，跟他打吧！

那休的魔法虽然强，但还不是众人的对手。（注意回复即可获胜）

但也因这段时间的拖延，机械城已然起动。

这下糟了，机械城一旦起动，很多城市都要遭殃了呀！

便急忙的要奔出边境之城。

由于那休的归队（选择第一行指令便可！）使得城中那些机械人变的比较容易解决，因为他们怕电系的魔法。

乘上飞空艇，但却接近不了机械城，实在是外围的结界之力太强了。

看来得想个办法才行。

××× ××× ×××

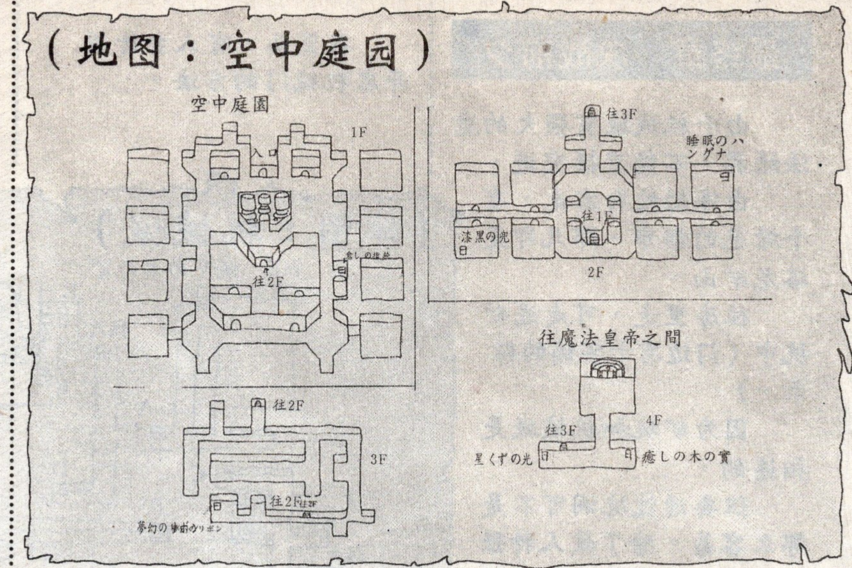
回到魔法都市，仅存的四英雄之一——雷米莉亚，听了众人的报告，一时竟也想不出什么好对策来。

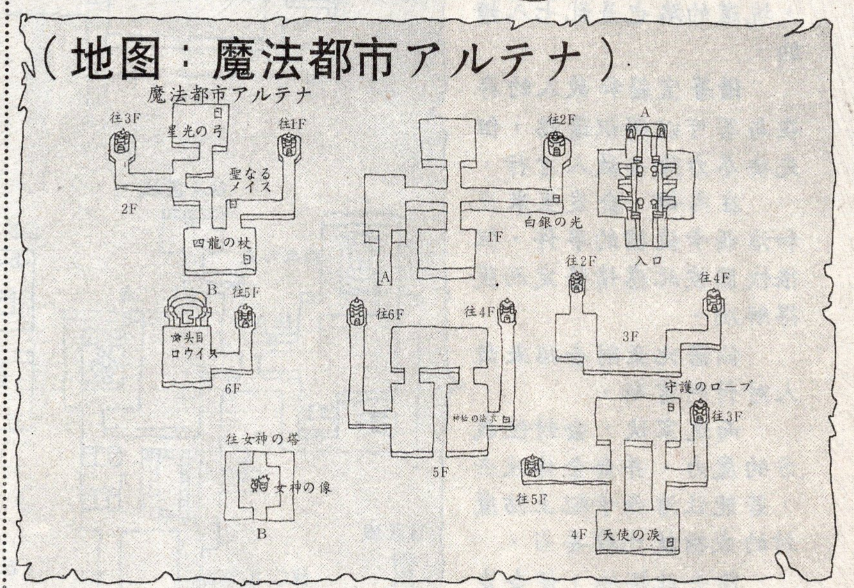
而由于魔法皇帝启动了机械城，也使得魔法都市进入了备战状态。

在都市下方的魔法阵前找到那休。

回到魔法学校，在左侧银塔的人口和同伴会合，便要进入银塔。（地图：银塔）

银塔的本身呢！则是魔




动炮之所在，这时会要集合众人之力，摧动魔动炮，希望能轰碎械城的结界。

在成功之后！

使用白旁翅跳至大神殿，回复HP及MP后，杀进机械城吧！但有个小小麻烦，那就是在门口不断有接兵涌出，根本进不去。料理完第二批时，铁木真率领草原战士杀到。

「这里交给我们了」

阿雷斯用力一点头，立即杀入城中。

靠著管子各处移动，一层层攻上去。

也在移动中赫然发现，机械城竟是利用龙的力量来催动，真是王八到底了。

虽然如此，但看到塔中的空中庭园后，又不禁好奇，魔法皇帝在想什么呢？

不管了，恢复HP及MP，继续向上冲吧！

在发生魔族内哄，要走上魔法皇帝之间时。

切记，众人回复好ＭＰ及ＨＰ。

并且使众人带妥回复道具，银の光，星の光，天使之泪，愈木の实每个人都要有。

攻打魔法皇帝时，奇利和阿雷斯从头到尾以剑舞和技为主来攻击，洁西卡专心回复，不要停止回复的动作。

虽然有些辛苦，却并不是很困难的打倒了皇帝。

虽然奇怪，倒也没想那么多。再往上走，正待救出璐娜时，璐娜却魔性大发，不但唤出沈封的女神之塔，而且加里旺！也就是魔法皇帝再度现身，将众人全部击倒后提长而去。

××× ××× ×××

清醒在梅尔馆之后已是三天后的事了。

每个人的意志看来颇消沈。

在都市下方的酒馆找到丧气的奇利和那休，交谈了一阵，再回到梅尔馆找米亚和洁西卡。

听到两个大男人这样没斗志，两人颇为生气，便和阿雷斯到了酒馆中，打算来一顿精神讲话。

这时，雷克也出现了。

「你们还有信心吗？」见众人一个个死气沈沈的，不免大声的问。

（选第一行）都到这里了，当然要打下去罗！遂点点头。

（黑玫瑰街有新的货品，可先出去看看，再回到酒吧！选第一行指令，便要准备反攻了。）

若说有什么事比璐娜原是雅典娜女神转生更令人吃惊的话，那便是雷克所说的，「其实！我乃是真龙之主达因！」

在达因的墓前，所说着15年前的往事。

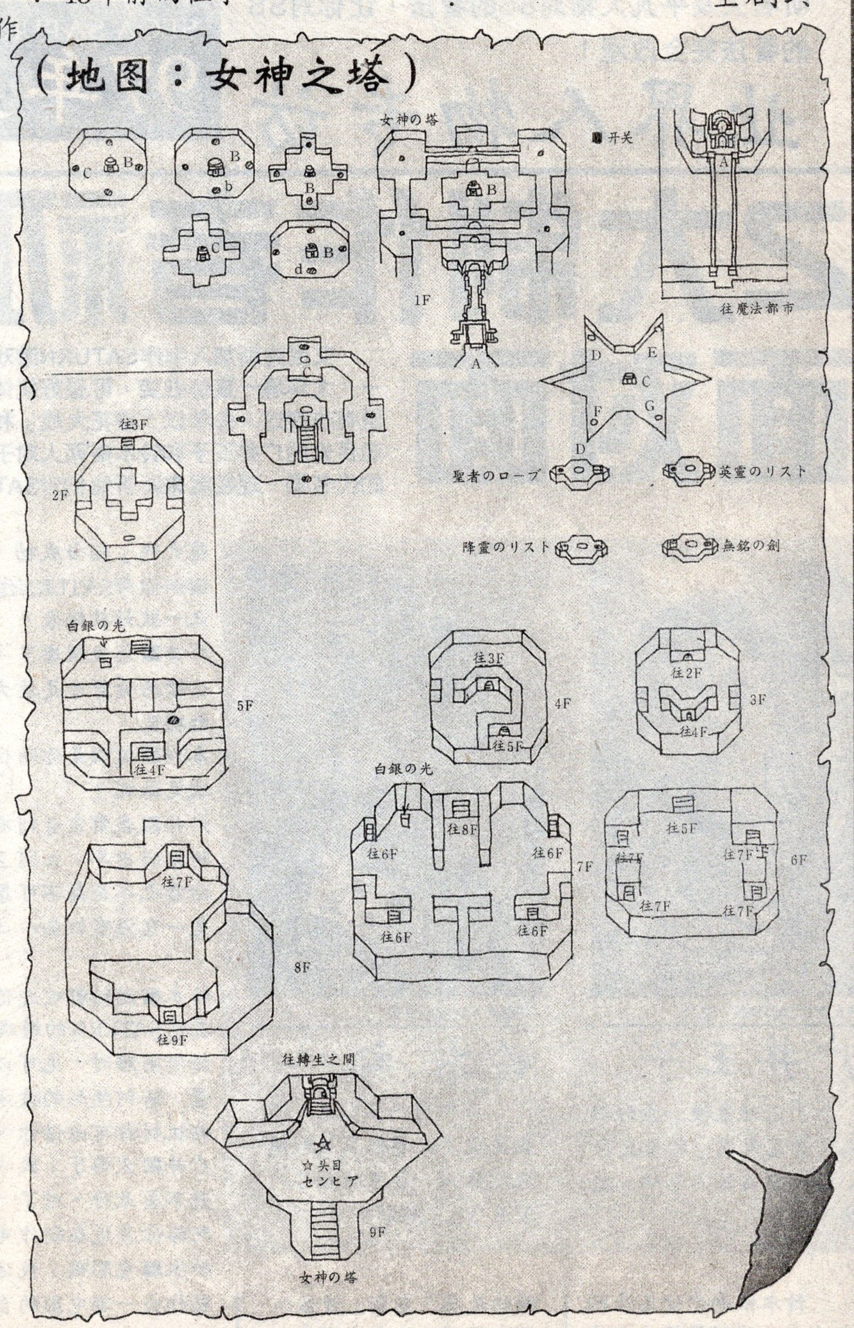
由于加里旺对女神的信仰产生了偏差，而且不能相信自己竟然未能当上真龙之主。

于是！15年来，一直为了自己的报复计划而准备著。

接下来，就请玩家欣赏一下结束的动画，独自品味一番吧！

全剧终

## （地图：女神之塔）



# 笑谈SEGA的世界

ABOUT SEGA

听名人及平凡人物对SS的看法，让你对SS的看法完全改观！

SEGA SATURN 97年大跃进

## 业界人物专访

# 2大制作者初次面对面

艾尼克斯加入制作SATURN游戏，SEGA和BANDAI合并又分裂……大环境一直都在变，可是好软体需要一流制作者的这一点却从来也没有改变过。去年以「樱花大战」和「VR快打3」吸引全体SATURN迷目光的广井王子和铃木裕两人对于大多数玩家来说就等于是「好游戏」的代名词。现在就来听听他们对SATURN和自己的期许吧！



RED COMPANY总帅

**广井王子**

「天外魔境」系列以及「樱花大战」的RED COMPANY总帅。42岁。



SEGA AM2研部长

**铃木 裕**

不但是SEGA，可说是现在业界代表性的超级制作人。去年作出了「VR3」。38岁。

铃木裕和广廿王子的初次会，话题居然出乎意料的是从「电影」开始…

铃木■嘿—！去年的「樱花大战」相当成功，真要谢谢你帮SATURN作出这么一款好款体来。

广井■您太谦虚了，AM2研的诸君才是最大的背后功臣。

本刊■这回是你两位第一次见面呢？

广井■我常常看到有关于阿裕的报导，AM2研的诸君也不是高不可攀，只是一直没有机会…（笑）。

铃木■随时都欢迎你来，在作SATURN的游戏碰到任何困难时，也可以来商量，任何便利的技术和最新机材都可以借你。

广井■太棒了！我今天真是不虚此行。对了，听说阿裕你最近在制作电影？

铃木■电影吗？我还没有能作出一部电影的自信呢！

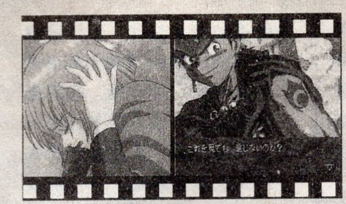
广井■哦—？

铃木■果，然同业的批评是毫不留情的。现在我所作的，大概都是2、3分钟到10分钟长度的影片。时间更长的，我还没有制作的经验呢！所以可不能用「正在作」来回答你。

广井■但是，如果阿裕说要作电影的话，一定会吸引很多新购买者的哦！

铃木■说要作的话，可就不能只作那些半吊子的东西了。和为了游戏制作者个人趣味所作的东西不同，要作出一部完整的东西来才能通过电影界第一线的评价，而现在的我对于能否做出完整作品，可是一点自信也没有。

广井■拍电影的时候，导演主要是担任评判的工作。什么好



←广井王子涉足游戏界的成绩也相当不错。最近又有新作推出！

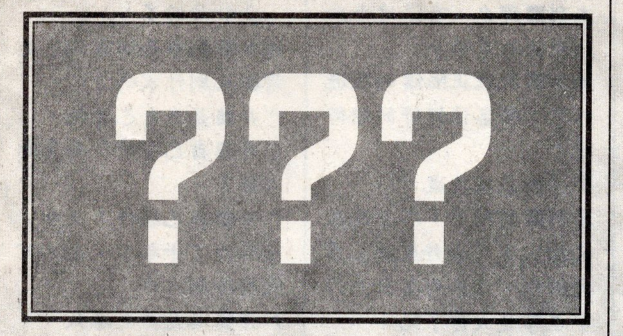
什么不好，都是在现场当场作取舍，所以电影可以说是一种在瞬间决胜负的东西。
铃木■无论从那方面说，我对瞬间决胜负的方式一点都不擅长。
本刊■在去年的AM秀公开的「VR3」CG（※BUILT UP制作·2分10秒）作得相当辛苦吧！
铃木■关于那部影片啊，我可是相当满意哦！包含音效等种种，只花了两个月的时间。在这么短的时间能作出这种程度，我非常的高兴呢！一般要做这种东西总要花上三到四个月的时间吧！
广井■很棒嘛！希望能早点看到下一部作品。
铃木■刚好现在名越（※名越洋·AM2研副部长）正在作一部大家谁都没看过的好作品哦！
广井■CG吗？
铃木■没错，是CG。这已经是第二部作品，多少也比较熟悉门路了。
本刊■内容是？
铃木■现在还不能说（笑）。
广井■真棒！现在在日本有想到作全电脑动画的人可说是一个也没有，也许一作出来可以席卷全日本的电影界呢！
本刊■对了，对于现在游戏业界大多走向多媒体化，关于这点，两位有什么看法呢？
铃木■说起游戏进化，可以说是以半导体的进化为基准而同步发展的，也因此无论是影像或声音都急速进步。和其他职业的人比较起来，这一行的改变可相当大呢！
广井■说得没错。
铃木■由游戏变成动画或电影等，这已经算是典型的发展模式了。最近连军事产业，都开始注意日本的游戏影像了。说真的，数年前为了军事用途所作的东西比现在的游戏还要差呢！所以说多媒体的发展是不断有新方向的。
广井■现在业界所说的多媒体化，其走向大概都有固定的形式，算不上什么进化。但是，半导体业不断的发展，一定很快又有人钻出新路子来。
本刊■关于多媒体的新分野，前阵子AM2研不是制作了一款「DIGITAL DANCE MIX安室奈美惠」。那款软体又是如何呢？
广井■我还没去试过这款软体呢！听说在原宿和涩谷很红，看来又开拓了不少新顾客层。
铃木■有些人一口气就同时买了4～6支「安室奈美惠」，也顺便买SATURN。
广井■果然开拓了新顾客群。
铃木■这次的作品，就是为了要结合安室奈美惠迷和想看看AM2研这回又作出什有趣东西的人这两种差异颇大的族群而开发的。
广井■绝对有很强的话题性。
铃木■但是，对于这种新风格软体的卖量就相当难估计了。有可能只卖5万支，也可能因为安室奈美惠而超过百万支。
广井■差这么多啊！（笑）
铃木■普通大概都是20万到30万支左右，差异这么大的我也是首次碰到。
本刊■那么，有将这个系列化的打算吗？
铃木■现在正陆续的在进行中，请各位好好的期待吧！
广井■乐观其成。
本刊■前阵子，广井先生又推出了「天外魔境」系列新作，这系列在RPG中也算是大作了呢！
铃木■RPG相当受欢迎呢！
广井■不过RPG作起来可是麻烦的要命。流程啊，取得游的平衡啊，都是一点也错不得的东西（笑）。这一回的「天外魔境」为了表现出特有的风味，使用了不少全萤幕动画，让游戏的声光效果更好。
铃木■有关于动画再生方面，今后可以提供很好的工具程式给你们，让你们更能活用。
广井■是吗？那就先谢啦！如果在制作SATURN游戏时能得到SEGA公司的背后技术支援，那可真是如虎添翼呢！对了，阿裕，你对RPG有没有兴趣？
铃木■兴趣当然是有。我们身为AM的开发部门，对RPG的认识绝对不会比别的地方少，只是虽然很想作，但又觉得很麻烦。
广井■觉得作RPG很麻烦这一点，应该是大家都一样吧。但是，RPG本来就有其独特风格。像是我这回的「天外魔境」，要破关的话平均得花上70小时小行。
铃木■70小时！那可真耐玩。
广井■够让玩家们玩上1、2个月的了。
铃木■剧本是谁写的？是请职业剧作家吗？
广井■是我自己写的。
广井■自己写的？那真是太强了。
广井■我已经作「天外」系列作了十年了，也不可能再给别人作。
广井■真是历史悠久。
本刊■那么广井先生可以请AM2研帮忙作「樱花大战」系列，而铃木先生也可以请广井先生帮忙写RPG剧本，两位认为如何？
广井■很有趣嘛！



→铃木先生下一步将出什么类型的游戏，敬请试目以！

铃木■不，在这方面我还要请广井先生多指教呢！毕竟我在RPG方面还只是个新人。
本刊■那么在最后，请两位说说未来的抱负吧！广井先生先请。
广井■今年我当然还是要以作出好游戏自勉。
本刊■还是SATURN吗？
广井■当然了，难道还有别的吗？（笑）
本刊■铃木部长呢？
铃木■我将要制作一款不属于原有系列的大型电玩业务用新作。像是「VR」系列或是竞赛游戏等，我把它们当作是确保业绩的安全策略。今年的50％作品，大概就是如此为了卖钱而制作。而另外50％，我想尝试自己的新构想。今年也要多加油才行，请各位多多支持指教。
本刊■非常谢谢两位，今年也期待两位的活跃。

## 编辑部总长　猫仔哥



回首前尘，玩家用电视游乐器的时间竟然已经超过十年了；不知是童心未泯，还是这些玩意儿真能抓住人们的玩心，猫仔哥总是乐此不疲。耳边的唠叨从妈妈的叱责、老师的训戒，变成了妻子的抱怨；手上的游戏主机也从8位玩的任天堂红白主机、16位玩的声光，一直玩到使用CD-ROM、超大容量卡匣的32、64位元的次世代游戏机……。将来，这样的演进仍会继续。家用电视游乐的历史、内容也会越来越丰富。当然啦！和猫仔哥一样的玩家，不用说，只会越来越多。不过呢，在将来还没有「好梦成真」之前，既有的已经够让咱们这些电玩族眼花撩乱了；别的不说，既然这是SATURN特辑，就先来看看SEGA的一些东西吧！

因为是玩家，所以常跑电玩专卖店，很自然的和某些比较会做生意的老板混得熟了，就听见某家店老板这么描述过SEGA的主机：「SEGA哦！就是出主机和别家公司出软体一样多的公司啦！」的确，早期一般家用游戏主机的玩家，总是用一种简单分类方式，就是把日本同一家公司，或即使是不同公司的同类型产品（譬如『棒球』）的前后期以「一代」、「二代」、「三代」……的方式来称呼；如果你是老玩家，你可能会记得，早在任天堂8位元红白机的那个年代，SEGA已经有与之抗衡的主机产品在市面上销售了，而且这部主机还有一个有趣的中文名称——「阿罗士」。如果猫仔哥记得没错，这部主机就是大家说的「SEGA一代主机」，后来，SEGA又推出新版的「阿罗士」，所以大家就顺理成章的叫它「SEGA二代」，接著「MARKIII」、「MASTERSYSTEM」，都是在与任天堂竞争家用游戏机市场的前提下上市的也自然就变成了「SEGA 三代」、「SEGA四代」主机了。因此，当比较为人所知的16位元MEGA DRIVE上场时，便有人叫它是「SEGA五代」……难怪前面提到的那位老板要这么说了。不过，由于使用32位元，CD_ROM的SATURN在观念上被定议成「次世代」主机，所以没人把SEGA出的SATURN喊作「SEGA六代」——一个显然被用得有点〝俗〞的名词。

其实，在家用电视游乐器的历史中，SEGA 到目前为止，先后一共出过七款主机，它们分别是「SG-1000」、「SG-1000 II」、「SG-3000」、「MARKIII」、「MASTER SYSTEM」、「MEGA DRIVE」、和「SATURN」（阿罗士一、二代分别是『SG-1000 II』『SG-3000』）。其中到 MASTER SYSTEM 之前的主机都是 8 位元的系统，MEGA DRIVE和SATURN则各为16位元和32位元的系统。在分类上，SG-1000 ~ SG-3000算是一个逐渐提升等级的序列，而 MASTER SYSTEM则是MARKIII的升级版；这二个系列的特别是，升级版的机器多半可以相容前一版的软体，但在功能和周边的配备可能性上都做了增加。另外，MEGADRIVE和 SATURN则是分别独立出来的系统。猫仔哥在后来读到的文献中还得知，从SG-1000一直到MASTERSYSTEM，主机的心脏CPU 一直都是采用「泛用型」中央处理器 CISC（MEGA DRIVE 里的CPU-X6800和Z80 似乎也是…）。这种中央处理器和一般个人电脑里的CPU功能相同，可以全方位的处理任何形式的运算。但相对的，在成本上和某些需要游戏「专业」处理的速度和功能表现上，会比为电玩主机量身订做的RISC型中央处理器（任天堂、超级任天堂、乃至于PLAYSTATION、SATURN、N64……都使用这类型特制的处理器）表现来得差些。另外，由于 SEGA 公司本身在游乐场大型电玩的实绩和实力，SEGA主机的主要明星软体几乎都以SEGA大型电玩为主，在MEGADRIVE以前，帮SEGA主机开发软体的厂商很少，因此，MEGA DRIVE以前，SEGA给人的印象并不明显。一直到了MEGA DRIVE的出现，SEGA在经营策略上才改变较多，加入SEGA阵营的软体厂商也多了起来，SEGA和MEGA DRIVE在家用电视游乐器界的知名度和流行度则更上层楼。而这也是SEGA与任天堂、SONY在今日家用主机业界鼎足而三的背景渊源。

SEGA「现役」主机——SATURN，和以往的机型比较起来，无疑是名符其实的「次世代」主机；曾经有人问猫仔哥，「次世代」这个名词是如何定义出来的？仔细推敲一下，「次世代」这个字眼其实最早是从日本电玩杂志上引用下来的，因为几乎所有的杂志，在各家都发表新游戏主机规格和式样的那个，期不约而同的以它们：A采用大容量的记忆媒介、B配备高性能中央处理器、C声光效果大幅提升、D软体表现可能性多样化、D软体表现可能性多样化、E价格合理且大众化、F市场诉求高年龄化……等的突破性改革，与以前的家用主机区别，来家义自超级任天堂和 MEGADRIVE以后，以这种概念制作＆推出的主机，并称之为「次世代」。至于到底是谁、哪一本杂志先使用这个名词的，这就超过了猫仔哥考据的能力范围，在此且先行放下。

对猫仔哥个人不科学的感觉而言，SATURN「次世代」的表现倒不是前面啦哩啦杂的那一大堆；除了SATURN 现代感的造型、加上尖端科技感的CD-ROM之外，SATURN和以前的主机最大不同，便在于它可以用3D多边形来制作、执行游戏，而且SATURN 3D 多边形的游戏已经是一种「很普遍」的常态。讲到这里，很多读者玩家一定会不以为然：其它的次世代主机不也是这样吗？猫仔哥认为情况可能有些不太一样，因为早期的多边形大型电玩大多是SEGA开发的游戏，像著名的「VR赛车」、「VR快打」、「SEGA RALLY」等等。由于SEGA都会把这些著名的大型电玩游戏移植到SATURN主机上，因此SATURN在规格上对3D表现的设计其实和其它次世代主机有著微妙的差异。它的规格很明显的让大型电玩比较容易移植，同时由于考虑到大型电玩在硬体上的要求，SATURN 的设计保留了卡匣插槽，以备硬体提升之需（这个插槽也可以用来对应卡带用的软体）。猫仔哥个人「感情上」认为，在很多状况下SATURN的3D表现比其它主机来得「厚实」，角色不会有玻璃片动起来的轻薄感。但是，有时候它的3D表现也会令人失望，像闪烁、某一块突然不见、视角变化不当……等。这有可能是SATURN 规格过于复杂的关系；其实SATURN 除了二个32位元的CPU之外，还有5个16bit到8bit的处理器，分别用来进行分散理、声音等工作。早期的软体很难应用到它全部的功能，软体开发者更是要花很多心思来配合它，这也是为什么业界有传言，说在SATURN上开发软体要比在 PLAYSTATION上更难的原因。

到此，读者玩家可千万别误会上述的原因就是史克威尔不加入SATURN 的原因哦！想那史克威尔是何等的软体开发商啊，它怎么会因为这点困难就打退堂鼓了呢？史克威尔加入PLAY STATION的原因，表面上固然是PLAY STATION的销售量领先群雄，但骨子里 SONY 提供史克威尔商业经营自主的空间，或许才是促成史克威尔加入SONY的重要诱因吧！但不论如何，关心 SATURN的读者玩家一定会问：那史克威尔加入PS对SS的影响呢？这个问题不用回答，用心观察便知答案了。



当史克威尔把「太空战士七」带到PS上的时候，主机销售的普及率已明显拉开，SS显而易见的屈居下风，到目前为止，在日本PS的数量已达到800万台，稍晚上场的N64也到达280万台，比PS早上市的SS除了在早期与PS有过拉锯战之外，现在则是接近500万台；玩家用主机的老玩家们都知道，像角色扮演RPG这类型的游戏对家用电视游乐器来说，是很重要的一种游戏类型。偏偏史克威尔的RPG游戏品质又好、热门当红的品目又多，史克威尔加入PS阵营，至少把广大RPG爱好者的目光都大幅转移到了PS上，间接使PS的普及台数推高，同时也让更多的软件开发商瞩目PS，转到PS上开发软体……这些循锁效应的影响不可谓不大！

当然啦！SATURN的生产厂商SEGA是不会坐视这种情形不管的，至少在SEGA推出下一款新机种之前，SATURN仍是现役机种，这近500万台的普及率毕竟也不是一个小数字，软体开发商固然会被PS高达800万的销售率所吸引，但500万台其实早就可以满足大部分的软体开发商，而且SEGA若在此时放弃SS，便会给软体开发商、消费者一个不良的印象，如果真的这么行事，不仅现在的SS王国会很快崩解，就算SEGA推出新一代主机，不只一切必须重头再来，SS的经验更会让软体开发商、消费者里足不前。猫仔哥个人以为，不论SEGA会不会在短期内推出新主机，SATURN的气候已然成形，它是一个不可忽视的市场、一种文化，再加上SATURN主机本身有待发挥的性能，玩家们大可不必担心SATURN与万岱合并又取消的消息，可反应SEGA在SATURN上的企图心。虽然最后合并没有成功，从SEGA想要合并的对象来看，该公司想要充软体能力、资源的做法是值得肯定的。

家用电视游乐器这个业界在某个角度看起来，和电脑业有些类似，什么平台最普及，什么系统商品（主要是软体）也就越强势，然后，自然而然的，大家都会往那个普及平台靠拢。但请注意，这样的现象可能是一把同带有好和坏处的两面刃——好处是，好的软体来了（像太空战士），带来了人气、带来了希望，更推高了销售数字和实质利益；同时的坏处是，坏的、烂的软体也来了，了无新意、制作不良的游戏到最后一定会扼杀主机的。猫仔哥有很多认识的同好，后来渐渐远离了这个圈子，有很大一部分人所持的原因就是「越来越无聊，没什么意思了……」还有一些人一开始被吸引，但到后来也因为碰不到喜欢（应该说适合）的软体而走开……。这些应该就是高普及平台所带来的坏处。话题再落到SATURN上，无可否认的，在一开始SATURN的确声势惊人，在所有次世代主机中最早上市，又挟著早期移植热门多边形大型电玩的威势，它一度在各项表现上是领先的。但因为种种的原因，中、后期软体在种类、品质上的支援是稍后继无力，以致于在气势上似乎略逊PS一筹，但别忘了，SATURN以将近一倍数字领先N64，而猫仔哥要提醒大家的是：在家用电视游乐器不算长的历史上，曾经缔造全球4000万的普及数字的任天堂红白主机，在发售后的前三年也还不到300万台，它是在像「勇者斗恶龙」、「超玛俐兄」、「弟太空战士」等优质软体不断冲激之下，才有那种辉煌的普及数字。反观SATURN上市不到三年，主机硬体可能性仍然潜力湛深，而且有500万确保不死的数字，只要有优质多样的软体来加以刺激，谁也难说它不会再登高峰。不过话又说回来，SATURN登不登高峰，普及台数多不多，对咱们这些玩家而言，意义都是不大的！俗话说：「二鸟在林不如一鸟在手」（比喻可能有些不是非常恰当），我们只要能玩到一款让我们感动、喜欢的游戏，都比SATURN卖了九百万台来得有意义，不是吗？说实话，猫仔哥是比较喜欢玩RPG的那一类人，不巧，SATURN的RPG表现并不十分突出，听说（其实在写这篇文章之前，猫仔哥已经玩过体验版了）最近SATURN即将推出一款相当不错的RPG——冒险奇谭（GRANDIA），根据相关文献的描述，它动用了SATURN深层的硬体功能，而画面、故事，就目前已知的资料看起来，似乎也相当不错。猫仔哥非常期待，并希望这款游戏真如传说的那么好，同时也冀望在SATURN之上，将来会有不止RPG类型的优质软体推出，这样，不仅玩家有福，SATURN的经营也才能更上层楼。曾有SATURN的死忠派对猫仔哥这么说，他非常期待「VR快打3」移植到SATURN上，因为只要ＶＲ３一来，SATURN又会像当初上市时那样强势了……，虽然猫仔哥不是那么喜欢玩动作格斗游戏，但像「ＶＲ３」这种优质体也是相尚令人期待的；但是只有RPG，或是格斗或其他优质软体寂寂几款的话，力量可能太少了些。在今天数家主机厂商并列称雄的时代，SATURN的经营者、开发者必须更加努力，因为，「优质」不是自己认定就行了，它必须经过大家验证，在别人也在努力的环境下，「优质」也越来越需要被比较，只要别种主机表现得比SATURN好，那SATURN的东西就算比以前好，也不能说好了。

最后，来谈SATURN和PLAYSTATION的异同点；猫仔哥不十分懂机械和电脑，无法对这两部主机的内部线路规格做详细的说明，但以两部「主要」功能被设定成游戏软体执行的机器来看，SATURN的设计显然豪华了许多，也抛开主机外型的美术设计不论，SATURN上的扩充槽（正上方卡带、右后方PHOTO·VIDEO），整个机体也由许多片外壳组成（真不知是设计者不知节省成本呢？还是执著于复杂的设计……不过后来白色SATURN做了更改），相反的，PS在外型上就简单多了。此外，SATURN在内部元件的安排上，和PLAYSTATION的比较也透露出许多这两家公司的不同之处，SATURN两颗主要的RISC中央处理器和其它处理器都是由别家公司代为开发的，这显示SEGA本身在这方面的研制能力并非专业，使用这么多的处理器来执行分散处理，暴露了SEGA对SATURN的要求和野心，这却忽略了其它软体开发厂商适应能力。相反的SONY的PLAY STATION的内部电路据闻则相当专业、特制化，大幅省掉了不必要的设计，使得PS能将一再地简化的电路降低成本并调降售价，从32位元的中央处理器到内部其它电路都是SONY集团内的电脑工程师自行研发设计，整个系统在设计之时，就已经替软体开发厂商备了一套既经济又容易上手的开发工具系统。玩家若仔细观察，不难发现PLAY STATION众多的软体中，有很多开发厂商的名字以前听都没听过，就是利用SONY这一套简易、经济的开发工具和政策冒出头的。另外，SATURN这部机器的主要诉求对象是游戏玩家，但从PLAY STATION的广告和软体种类来看，PS除了以往的玩家，它诉求的还有年轻女孩子、爸爸、妈妈，在吸引成年人市场方面，SS则把自己定位成影音机器（MPEG卡）。

在猫仔哥的眼中，除了认为SATURN仍是一部有硬体开发潜力游戏主机，将来若有什么天才游戏开发者想要运用的话，在不另加配备的条件下，也许只有它还能提供这样的能力，猫仔哥衷心的期望，SEGA SATURN能利用（或许么该说是有人能）这些潜在的能力，做出其他游戏主机不能尽善表现的软体，相信这也是许多SS玩家所乐于见到的。

**更精彩的在后头！**

**TO BE CONTINUED**

# 编辑部头头　ＫＯ桑



大都晓得，SEGA公司一直在大型电玩市场具有举足轻重的地位，该公司之所以会如此地成功，跟游戏本身品质的优良与点子不断地创新有著很大的关系。正因为如此，所以SEGA公司打从FC时代开始，就野心勃勃地想要跨足于游乐器市场当中，也就有了MASTER SYSTEM、MEGA DRIVE 与现在这台SEGASATURN的诞生。

SEGA公司这条游乐器之路走得并不是很顺利，MASTER SYSTEM并无如预期地那么受欢迎，而MEGA DRIVE又夹在ＰＣＥ与ＳＦＣ的细缝之间，原本以为到了SEGASATURN之后就可以摆脱掉这样的悲惨命运，结果却又在中途杀出了一个程咬金，使得ＳＳ与ＰＳ的距离逐渐地被拉大许多。

很多玩家可能都会有一种感觉，那就是SEGA公司推出的主机似乎总是有一些地方矮上人家一截。虽然说SEGA公司在大型电玩市场是以技术领先为著称，可是在游乐器这个市场当，中消费者并没有办法接受过于昂贵的机器，于是在节省成本的考量之下，就会开始东删删西删删，再加上其时运不继，成为了某些人士最佳的攻击对象。

ＳＳ最为消费者所垢病的，就是其３Ｄ方面的硬体表现实在是相当糟糕，这由于８为了兼顾２Ｄ与３Ｄ表现所遗留下来的后遗症。除了３Ｄ的功能之外，ＳＳ没有透明色一直是很多玩家心中的最恨，另外，ＳＳ的动画播放效果与品质也与ＰＳ有著一段距离。乍看之下，好像除了ＳＳ的２Ｄ功能比较强悍之外，似乎就一点优点都没有了，然如此，这并不能代表说ＳＳ就无法制作出来品质优良的３Ｄ游戏。从ＶＲ快打系列一直到最近的闪电出击Ｖ，证明了只要游戏厂商肯用心制作，一样能够克服这个先天的缺憾。

上面提到的那个程咬金，就是指史克威尔公司。史克威尔公司凭借著优良的软体品质，衍然已经成为了领导日本软体厂商的头头，原本一直死忠于任天堂阵营的他们，居然会在去年年初突然地加入ＰＳ的开发阵容之下，著实吓坏了众多关心游乐器市场的人们。更因为太空战士是除了勇者斗恶龙之外，唯一可以傲视电玩市场的超级大作，再加上Ⅶ一改传统的２Ｄ表现方式，完全以３Ｄ动画与场景来建构整个游戏世界，如此创新的行动自然是让所有的玩家目瞪口呆，并且纷纷地加入了ＰＳ的行列里头。自此之后，ＰＳ与ＳＳ的硬体销售成绩逐渐地被拉了开来，演变到今天，反而变成了ＳＳ与Ｎ６４在互相竞争的场面。

原本大家还期待SEGA公司与万岱公司的合并案，能够为ＳＳ添注一股新兴的势力，结果却没有想到这个合并案最后在万岱公司的反悔之下宣布破裂。这整件事情彷佛就像是一个差劲的笑话一般，也一下子让ＳＳ好不容易恢复的声势再度跌落了谷底。姑且不论整件合并案背后暗潮汹涌，合并案的失败让SEGA公司与万岱公司的名声都蒙上一层阴影。说到跌落，不禁让玩回忆起来，当初ＳＳ刚刚推出的时候，其声势是多么地强不可挡，为什么到最后反而是输给ＰＳ这么多呢？ＰＳ之所以可以顺利超越ＳＳ成为次世代主机之王，除了ＰＳ抓住了现在的３Ｄ流行趋势之外，任天堂阵营的软体厂商几乎全部都加入了ＰＳ也是很重要的因素。另外一方面，ＳＳ由于３Ｄ的缺憾，流失了许多游戏人口，最重要的是，少了像太空战士Ⅶ如此强势的软体，使得玩家都会将ＰＳ列为首位考虑的对象。

ＳＳ现在最需要的，不是想办法增加硬体的卖量，而是要使得流失的游戏人口重回ＳＳ的怀抱。注意日本杂志资讯的玩家都会发现，ＳＳ整体的游戏销售数量已经不如往常那么多，一些ＫＯ桑觉得很不错的游戏作品，居然只卖了几万片而已。为了挽回如此的颓势，ＳＳ祭出了一项超级秘密武器，那就是冒险奇谭这款ＲＰＧ游戏。虽然冒险奇谭没有像太空战士那样华丽的ＣＧ动画，但是无论是从游戏的画面显示、操作界面与内容的企划来看，根本就是一款为了ＳＳ而特别量身订作的美丽衣裳。GAME ARTS这款冒险奇谭的作品，更是砸下了许多的制作成本，其负责画面、音乐、程式的人员或单位都是赫赫有名的，具备了一款百万软体的架势。剩下的，除了等待游戏的正式推出之外，就是有赖SEGA公司替冒险奇谭好好地造势一番了。

玩家另外一个注意的焦点，自然就是ＶＲ快打３将会移植至ＳＳ的消息。当这个消息发布的时候，很多玩家都保持著存疑的态度，因为严格来说，ＶＲ快打２就已经牺牲掉了很多原有的设计，更别说这款以MODEL3基板来开发的ＶＲ快打３了。不过ＫＯ桑相信，如果ＡＭ２小组在某些方面做一些妥协的话，ＶＲ快打３还是很有可能会在ＳＳ上面亮相，虽然其效果不能跟大型电玩比，但其游戏性是一定会完全一模一样。

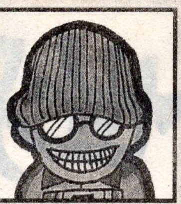
既使ＳＳ现在处于有点危险的劣势之中，不过众多玩家期待的作品都正在紧锣密鼓地制作当中，而且游戏厂商也不会放弃这块与ＰＳ完全不同的游戏市场。从亚特拉斯公司一口气发表了两款女神转生系列的游戏来看，就彻底证明了这样的理论，另外像是卡普空公司更会推出新一代的扩充ＲＡＭ卡，以便用来移植像是快打旋风Ⅲ、魔域幽灵３与特异功能组ＶＳ快打旋风等大型电玩的格斗作品。而SEGA公司就更不用讲了，他们已经请出了音速小子并会于年底再登场，去年最受玩家欢迎的樱花大战也会推出续作，许多著名的大作更在积极地企划当中。

以现今的市场形势来看，虽然ＳＳ想要超越ＰＳ的地位已经是几乎不太可能的事情，但是这并不代表说ＳＳ的玩家就会因此而玩不到精彩的作品，相反地，有著更多专为ＳＳ玩家设计的游戏还会不断地推出，这些作品可是ＰＳ玩家们所无缘体会的喔！



↑这是ＳＳ之「恶魔召唤师」续作，也是ＳＳ的少数ＲＰＧ大作，值得期待！

↑在ＳＦＣ上名盛一时的「魔神转生」，如今已即将在ＳＳ上场，令当时迷们大呼过瘾。



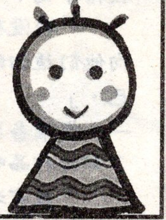
所有主机迷
电子纪

嗯！说到ＳＳ，就勾起我无限回忆记得刚把它和「飞龙战士一代」买回家时，心中真得有说不出的感痛（因为花一万多元买回家而感到心痛），但当我开始游玩时，简直被其声光效果吓呆了，一刹那间觉得能活在世上真好呀！因为当时正在当兵，所以并不能常常陪ＳＳ同乐，但一放假时，别无二心直奔ＳＳ怀中，就算当时有ＰＳ及Ｎ64但ＳＳ只要一有超水准的游戏出现，心里就会十分高兴（也可能是基于同情心吧），也许ＳＳ在后来的气势已薄弱了，但冒险奇谭的出现，似乎在说著ＳＳ不会就此罢休了。其实，在ＳＳ上的好游戏一定比ＰＳ还多（我敢用咱家三台主机为赌注）。所以，各位别太在意眼前批评ＳＳ的人的看法，只要自己没后悔买过ＳＳ就够了，加油，SEGA SATURN !!

ＰＳ崇尚者
报导小编

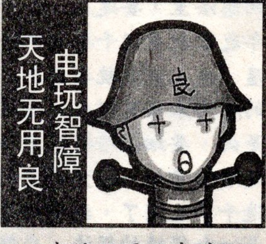
有关ＳＳ的感想吗？这个嘛～嘿～大家辛苦了～砰碰～啊！（被ＣＤ射中的惨叫声）「拜托！认真一点好不好」电子纪。〝人家想不出来嘛〞！〝不管〞！〝好吧〞！

老实说，小编对ＳＳ没有什么概念啦！因为自个儿并没有〝傻蛋〞，只有在公司偶尔玩一下下罢了，但是有点想买！不过只为了〝大战ＳＳ略千年帝国之兴亡〞好玩！说实在的〝傻蛋〞的人也都会有买一些吧！什么？没有！少来这套！当然其中不乏一些好片啦！但是因为本身负责〝报导〞的缘故，连带当然比较喜欢ＰＳ啦！不过也因为没有〝银〞再去买傻蛋了，也没有多余时间来玩（ＰＳ就已经玩不完了）。



被ＰＳ收买者
霸王娟

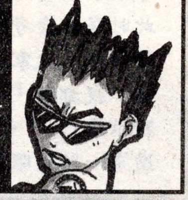
对于像我这样的穷苦人家小孩而言，能拥有一台属于自己的主机，已经是相当让人痛哭流涕的恩典了；而我又有什么资格再多做要求呢？由于情势逼迫，我选择了目前时下最多对应软体的ＰＳ，绝对不是我偏心，真的是逼不得已啊！最近，ＳＳ的对应软体怎么都这…这么…〝凉快〞呢（你看！我都有注意到耶！千万别把我排挤在外喔！）？是天气太热，怕玩家看著看著就中暑了？还是因为市场所需，玩家热烈要求呢？根据了解个中沿革的×同事指出，其实这些游戏还是有些些内容的哩！所以各位有幸拥有ＳＳ主机的玩家，在欣赏漂亮妹妹的同时，也好好研究一下内容吧！ＯＫ！我不说了，我要赶紧去玩ＰＳ罗！



电玩智障
天地无用良

老编！要问我对ＳＳ的看法？先来点修理费让我召唤主机的骨骸进行复活仪式吧！不然怎么可能有什么看法好说！趁此良机若不向老编大人好好揩油一下，就太对不起家中的ＳＳ主机老母了。

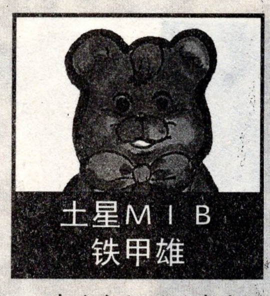
说到SATURN的性能，双ＣＰＵ加超高画质影像处理晶片，外加各式记忆体扩充卡匣，能不强吗？要怎么叫它下台呢？尤其一向以格斗游戏流畅度强取胜的土星软体一族们，显现出ＳＳ未来充满一片光明。再说要是土星天真的塌下来，还有我这个宇宙超级天地无用良顶著，假如我跳开的话，还有不知火　烈丸的肚子撑，再不行的话，只好把小呆整个压成肉饼和大家一起分享了。总之有ＳＳ就天地无用，ＳＳ在故良在。



ＳＳ头目
不知火烈丸

身为电视游乐杂志的编辑群组员之一，怎么可能怎视ＳＳ的存在，不管是日常生活需要土星化、休闲娱乐土星化、上班工作土星化，连吃饭睡觉也念念不忘土星趣闻，想道道地地成为一个土星真人可不是这么容易的，尤其说到对土星最恐怖的印象是什么？那当然是截稿日时，突然耸立在小门口的老编阴暗的脸庞，那一闪一闪发出红光的眼神，不觉让人全身鸡皮疙瘩寒颤不已，如果稍微拖稿一下，夺命剪刀脚并不算什么，秘技稿费折扣杀价术才是最恐怖的，好…可…怕…啊！

目前，ＳＳ有一大堆超级强片准备发行，虽然直觉上前一段时间出片游戏的销售都表现平平，但这些因素都未减少即将发行新作的种类和数目，尤其新作介绍片片是强片的现象，每一款都在在显示出ＳＳ未来无比的生命力。



土星ＭＩＢ
铁甲雄

身为电视游乐杂志的编辑组员之一，怎么可能忽视ＳＳ的存在呢！不过，天啊，ＳＳ却是我花的时间最少的一台主机！（这时从土星居过来的不知火烈丸阴冷冷的视绵从编辑部的一角传来，令人不寒而栗啊！）咦！难道你这个无敌拖搞人忘了我这无敌催稿人的厉害了吗？当心我派出ＭＩＢ星际特警喔！

不过，ＳＳ的格斗流畅度自然不在话下，只是对我这个格斗白痴，每次不是长水泡，就是扭到手，自然………。但ＳＳ流利的动画场面对我这动画、漫画迷而言，是一个非常大的吸引力，再加上许多『清凉』的游戏，让人不得不承认ＳＳ的的魅力还是非常的大，再加上诸多强作接二连三纷纷登场，简直像为了雪耻而来，所以啦，可别忽视未来ＳＳ的气势喔！

# 广井王子的天外世界

若要打听天外系列的话，毕竟还是向广井王子打听是最好的选择・现在好像正在顺利地进行第五默示录的构想，所以我们请他来告诉我们第四默示录的构思原点和RED的将来・

## ■东洋思想有21世纪的关键

——「创造第四默示录的契机，是以大航海时代后移民的东洋人做主题。以时代的潮流来看，在最初之时，西洋因憧憬东洋的文化，而将其全部输入自文化。经过时间的流逝，这次换东洋憧憬西洋的文化了。于是他们在边付他们自认为不好的文化代价的情况下边推进西洋化・在已加速化的20世纪里，直到最后终于停顿了。那，来一次东洋碰上西洋的文化时期来看看如何呢？这就是我制作的原点。」

——这就是所谓的精神和理之类的东西吗？

「对，我想最大的不同呢是神的意识，西洋人绝对只信奉唯一的神，所以认为人类是背负着罪恶来到这个人间的。感觉上有点像原罪意识，我想那是在东洋里所没有的。」

——但在日本有八百万之神。

「我想是因为东洋仍有些地方近灵魂说，在某些地方持有神住在自然界之中的原点。我认为那可能是在实际上就是21世纪的关键。在日本的宫大工的想法里，要建立一个千年之家就要用千年之木筑屋，这么说来就要花千年的时间来培育树木・也就是说，要细心培植这千年之木的意识，就变成要制造千年之国了。我觉得这是一个很棒的想法，我想这就是解决21世纪困境的关键。」

——天外在感觉上有点像广井先生个人的作品……。

「先表达我的想法之后，大家再从中思考・如果负责人不抱持自己正在制造游戏的意识，就无法顺利完成作品了。」

——战斗也呈现卡通化・

「我想卡通化战斗真的使成员们棘手极了。」

——天外真是深奥啊！为什么把敌人的项目表现成人类的型态呢？

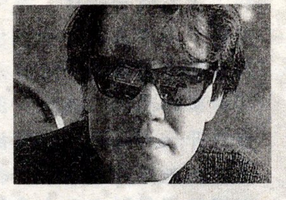
「这就是在决定当西洋碰上东洋的时候，要表现出敌人的一方会把人类的原罪突显出来，再说，人类的型态较……。」

——是所谓的和自己战斗吗？

「是的，小朋友玩的话会比较喜欢难度高的怪物们；大人玩的话，也许会有激励自己的部份。」

——走错一步，是否就会对敌人很有利？

「对敌人有利……大家都很苦恼呢？也没办法说NO啊！因为这是我们写的。」



## ■制作第五、第六默示录

——是您对配音员做的演技指导吗？

「我没有做，我只是向他们适切的说明状况而已。」

——您准备再做第2、第3部的作品吗？

「我有考虑默示录系列的作品，现在有第五默示录的构想，已经向长山先生谈过了（笑）。」

——听说在开发中时，被广井先生『至少先把序幕的先完成再说』这么说过。

「是的，从工作开始，直到中盘左右，我的工作就比较轻松了。再来就等最后的结尾而已，到了此时我就会考虑下个游戏的制作。大家正在忙的时候，我都说『有关于第五默示录…』『等一下嘛』」遭来一阵白眼呢！

## ■最重要的是要像自己

——我想请问有关广井先生个人和RED的问题，请问广井先生的构思原点是什么？

「那是因为我已体验太多制作经验，其实原本是想一直做个旁观者就好的，不是做制作者。一直看著想看的事物及人物，很想做个监督作品进度、



众所皆知的RED总帅，RED是由制作角色到小说都亲自经手实力者，聚集的复合集团，率领其精锐进行多彩多姿的活动；在我们与广井王子的交谈中，获得了许多的讯息。

提供资金的老板。」

有没有使构思突发奇想的方法？

「嗯……，处于小孩时状态之下。」

——小孩子？

——「保持孩提的感动和喜悦的气氛，42个年头一直保持著感动之心也是很辛苦的。可是，一停止了感动的心情，构思就会变得贫乏了。要想著快乐之事就很快乐，我没有什么规则可言，想做什么就决定做什么，所以天外一团员经常被人说我们在干什么呀！其实也不能光我一个人在独自喜悦，其他人也必须与我一起保持著喜悦的心情，才能将这股喜悦融入游戏之中，如果可以达到独乐桨不如众乐乐的境界，不知该有多好！」

——这种天真无邪的心情，是制作者所必要的吧！

「持续工作的话，很疲惫的！早上起来的时候，就把昨天的事忘掉。再说，今天会有什么有趣的事也无法预测，早上，放放自己喜爱的CD啦、换上喜欢的衣服等……，什么的（笑）。」

——真是辛苦啊！

「因为一到42岁就会突发奇想了，去公园看到砂坑时能不能迅速地将砂子堆起来；要拿玩具时，能不能顺利蹲下来捡……无法做这些事时，我就会辞职不做。不过，现在我还是比任何人都还要快进入情况哦！」

——也许那些是普通人无法模仿的地方吧……。

「价钱的不同也没有优劣之分，这是我的价值观，我觉得能够接触到制作者这一方面，真的感到非常的幸福。所以，如何把每天的喜悦及喜不自禁的心情发自内心表现出来，被人们发觉是最感到幸福的。得果要说秘诀的话，那就是做的像自己。」

——把樱花大战做成音乐剧的形式怎么样？

「说的是，这种构想已经在进行了。」

——毕竟还是要表现不同的部份吗？

「以前流行过的舞台剧，欧无伎曾是一种低俗但有趣的东西。那是时代的写照，现在，或许游戏也是如此。以我从孩提曾梦想多时的念头说，我想试著制作一个我想看的舞台剧。」

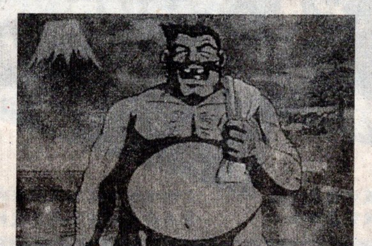
——您希望我们热切期待奇想天外的部份吗？

「我热切期待年轻人们会制作出什么样的角色，因为我正在教他们角色的制作方法。看著我的制作方法，，再消化成自己的东西，如何去创作。然后，达到能够对自己所制作的作品产生感动，继而传达于他人的境界，我想那时就可以作成成品出现在市面上了。」

——那么，最后请您做个结尾。

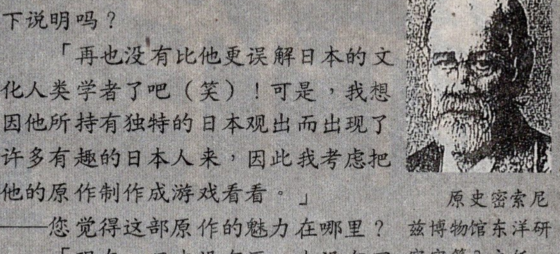
「将来我的目标是养老院，我想去的不是那种大家都只会打打高尔夫球啦，聊些有关孩子的事情的地方；因为我们不是过著普通的日常生活，是在特殊世界里的人。所以，物以类聚嘛，我想去和我在相同世界生活过的人的养老院去。」

——非常感谢您接受我们的访问。



## 迷般的天外系列原作者P.H.恰达是？

——有关于P・H・恰达能请您做一下说明吗？



原史密索尼兹博物馆东洋研究室第3主任，格外热爱日本的文化。以独特的世界观表现日本，由此创造出一个幻想的世界。

「再也没有比他更误解日本的文化人类学者了吧（笑）！可是，我想因他所持有独特的日本观出而出现了许多有趣的日本人来，因此我考虑把他的原作制作成游戏看看。」

——您觉得这部原作的魅力在哪里？

「现在，日本没有历，也没有国家主义，从这一方面来说，它好像是个世界的孤儿。我自己本身也不清楚日本的事情，反过来从外国恰达来看的怪异日本，使我重新以日本人的身份觉醒了。于是，我们打算变成美国人或外国人再刁个滤嘴的话，反而可以把日本看得清清楚楚了。可是，不知道他是否也能和我一样，持同样观点。」



↑十二使徒之一，主角一行在美国中部将遇上她。



↑梦见，「天外魔境外传」的女主角，也是雷神幼年玩伴。

## 把喜悦的气氛发自内心表现，使周围的人发现。



# 新作介绍篇

NEW SOFT

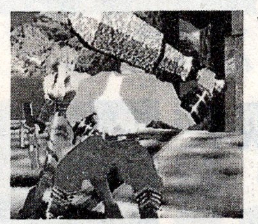
## ACT

鬥神傳S

# 斗神传S

## 于此介绍斗神传世界里的新画面和主要角色资料

向各位介绍的是，本刊所刊载的7幀已入手的珍贵游戏画面，以及游戏中新登场的角色和角色完整资料。这次的游戏画面和上个月所刊载的相同，并没有把新画面发表，同为原开发中画面。美工方面，也只有20%的进度出来而已，所以并无很大的进化。上个月，公开了主角安吉和索菲亚战斗的画面，这次则多加了蓝古的新画面了，大家一看马上就会知道了。而且这次在SATURN版上，多出了一个「列传模式」是最大的一项特征。另外，动画和为各个角色准备的台词也多了些戏剧性的张力，能使玩家更能了解斗神传中的人物。所以，玩家们，要好好地预习斗神传的人物资料喔！

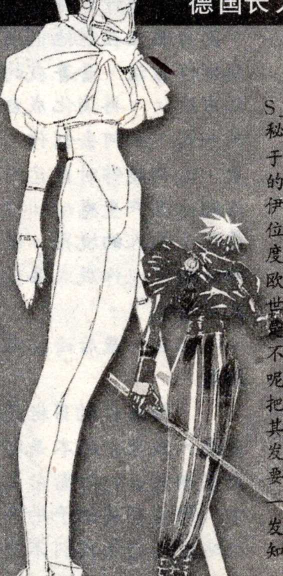


←这是尚在开发时的画面。



↑→索菲亚的摔技是把对方的胸口抓著后，反覆地打对方巴掌。

### 德国长刀剑士－库毕特



这位库毕特是以「斗神传S」的原创角色登场的。在秘密的结社中，其地位是居于主帝这位最高权力者之下的四位最高干部之一。而盖伊克和库毕特便是其中的两位(另位两位似乎是有著极度神秘色彩的布拉努斯与卡欧斯)。此外库毕特亦有个世人所给予他的称号，那即是「红眼睛的坠落天使」，不知是否是与他的个性有关呢？身上所持的武器，是一把刀身与刀柄等长的长刀，其杀伤力不容忽视不过能否发挥其应有的威力，则就需要靠玩家们来发挥了。附带一提的是库毕特原音是德语发音，所以大家应可从中得知他应是位德国的剑士。





↑安吉的远距离必杀技从刀身碰出火球来攻击对手。

↑第一次看到蓝古的攻击让地面产火爆炎来袭击对手。

↑两位安吉以相同的侧转技擦身而过。侧转中是无敌的。

↑索菲亚在PERFECT时，摆出特有胜利姿势。

# 新作介绍篇

## ACT

バチャルファイター2

# VR快打II

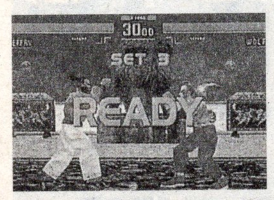
## 耐心等待终有善果!!太帅了!!

### 1 加入了各种文字表示

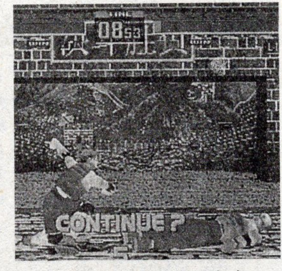
到上个月为此公开的版本中，只有体力表和对电脑战时的计时器之表示而已。如今，在比赛前后，均加入了文字的表示画面，使它更接近原创的新版本。而「LET'S GO！」的语音是和大型电玩VR快打2相同的，因此，能够把大型机台上的杀戮气息，直接地带入游乐器中。




→挑战者加入的英文表示画面。



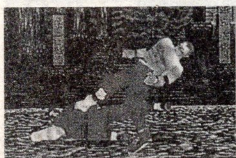

↑比试前会有READY的英文字出现在画面上。




↑对电脑战的接关字样也出现了。好像越来越像大型机台！

### 2 加入了打击判定法则

到目前为止，各角色也只有拥有摔技的打击判定而已。这次，总算加入了其他技巧的打击判定了。防御姿势、蹲下、摇摇晃晃的动作等等，现在在SATURN上也能看得到了。而在本作中若一不小心，影丸的头饰会被打掉。现阶段中，并未做完全的调整，所以在感觉上，会感到角色的动作十分生硬，不过1/60秒的动作细致度则和大型机台是一模一样的，这是不容置疑的。为了呈现和大型机台一模一样的感觉，调整动作会一直持续下去。



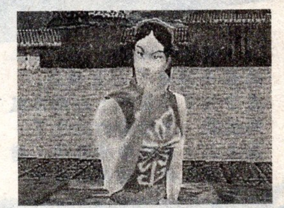
←能否战胜对手，全看你的技术了。



←吃了一记里门顶肘而东倒西歪的伍尔夫。

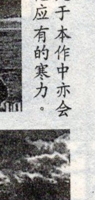
### 3 角色的品质大幅提升

每个月每个月公开的SATURN版角色，一直不断进化，彷佛好像原创角色一般。特别是陈佩，与AM秀中所展示的画面想比，简直是有天壤之别，很容易就分的出来。另外，新登场JACKY也很醒目。



↑这是陈佩的最新完成画面





←影丸于本作中亦会展现他应有的寒力。



↓→右边影丸的头饰取下来后的状态。表情十分接近大型电玩。



↑对电脑战时的一人玩模式。

## 这是五个模式的详细一览表

| 模式 | 说明 |
|---|---|
| 对战模式 | 两人对战模式。比原来的一人模式更富有趣味性。相当适合练习各角色的特技。 |
| 电脑模式 | 基本上是和ARCRDE模式相同，只是电脑的学习技巧能力，更上了一层楼。 |
| 段位模式 | 段位认定模式。使用规定技巧的次数，KO时间等来总合判断其使用角色的段位。 |
| 淘汰赛模式 | 从10中挑选出5人出来，进行淘汰战。是SATURN版的新模式。 |
| 观战模式 | 能够观看电脑是如何地使用各角色战斗。好像是观看一出精彩的工夫片一般。 |

# 新作介绍篇

ACT

NEW SOFT

ドラゴンボールZ真武鬥傳

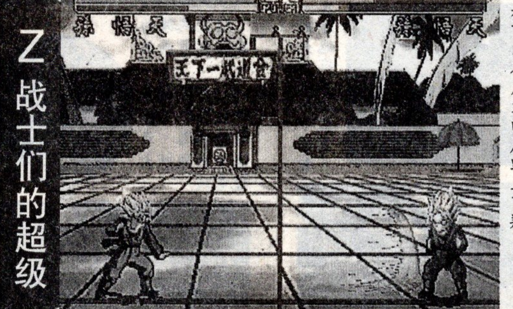
# 七龙珠Z真武斗传

## 27位角色进行史无前例的超级大作战

### 完成最终进化!!
### 七龙珠系列的新动作格斗

超任和MEGA DRIVE上的格斗游戏「七龙珠Z」，在SATURN上以超高级的性能，大幅度的进化了。基本上，系统维持原样，增力了角色数、动画必杀技、协力技等，这些追加使演出方面强化了不少。另外还有不少的新点子被采用，使得七龙珠战士们的战斗更加白热化了。

Z战士们的超级大决战!!



←战场分割系统依旧存在。各位战士都可以在广大的原野上飞翔。

放马过来吧！




←SATURN的机能大大的提升，必杀技的表现亦趋多彩多姿。

### 七龙珠系列上登场人数最多！

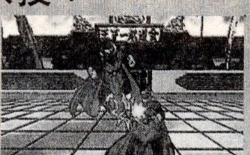
这款游戏可以使用的角色总数，与已经发售的超任和MEGA DRIVE版比起来，大大地增加了不少。原作上新登场的角色，当然SATURN版上也有。此外，同样的角色也有少年时的模样可以使用。



↑孙悟空VS少年孙悟空⁉真的能同角色一起对战喔?

### 超迫力的动画必杀技！

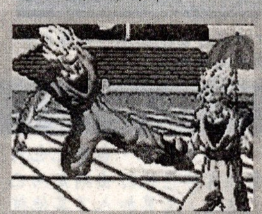
本款游戏的魅力之一在于各种超迫力的必杀技，更具有超超级的迫力了。必杀技有通常必杀技，更上一层的呢是具有超级威力的动画必杀技。而这次SATURN把动画必杀技的演出展现无遗。



↑和原作一样的必杀技，全部都能使用，十分华丽。

### 丰富的游戏模式

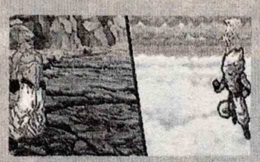
SATURN版上有天下第一武斗会模式、对战模式、单淘汰战模式等原本前几版就有的模式，另外，还追加了新的游戏模式。只是到目前为止，有关于新的游戏模式详细内容，制作小组并未发表。



↑本款游戏中拥有多种多彩多姿的模式可供玩家选择。

### SATURN版上的背景处理

超任版上新加入的「战场分割系统」获得了不少玩家们的赞赏及好评。何谓「战场分割系统」呢？就是以两位主角为中心，依照彼此间的相对距离来将萤幕分割为二，因此可以表示任一方角色的所在位置。



↑在多种不同的场所展开激烈战斗。

# 新作介绍篇

## S.RPG

FEDA～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク！

# 王者之师

## 高品质的游戏将是今后发展的主流！

这款SATURN版的「王者之师」，是随著故事进行，而在2D的地图画面上不断地来展开战斗，这也就是一般所谓的「SRPG」当初这款游戏是在超级任天堂上发售的，而这次在SATURN上重新出击。基本上这次在整体系统上并没有什么太大的改变，不过在超级任天堂版上受到很多批评的地方，像是故事太难了解、游戏的处理速度等等，故SATURN版中都已改进，使得整体的完成度更高了。除此之外，在开场画面及游戏进行的途中，都加入了全新制作出的展示动画，而且SATURN版还多追加了两名新角色，看来这次「王者之师」的再度出击，将会很有看头。

开场画面及游戏进行的途中，满载了全新的展示画面喔！



这是STAURN版的动画画面，会在各个重要段落插入，而这个画面是主角之一的艾因的雄伟之姿，看起来十分精致。




史克迪里亚大陆，新创世纪3年。由于「只有特定的种族才能登上阶级制度的顶点来君临天下」这种思想的产生，因此拥有强权的帝国也随之产生了。之后，其他抱持反对意见的种族，不是受于情势被迫加入反乱军，就是遭到了迫害和肃正。

布莱安，史迪尔巴特，是帝国所属的一名士兵，每天都是重复著扑灭反乱军的生活，不过渐渐地，他开始对帝国的这种想法开始抱持了疑问。「我所真正想追求的社会，难道就是这种的吗？」因此，他在某一次的作战行动之中，将所属长官给杀了，因此在军事法庭之中，被判决处以极刑……

### 和帝国军接触后→进入战斗地图

每一个场景都有任务



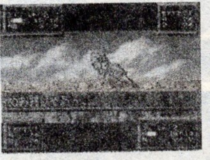

一触即发

在整体地图的移动之中，如果接触到敌部队的话，就会立刻展开战斗，且各任务都有其过关条件(不一定要完全符合，有些只影响称号)

在战斗地图中，基本上是我方和敌方一个一个轮流行动，而因为敌方也蛮聪明的，故须考虑到角色的特性和战略才行，此外，布莱安和艾因被打倒时就游戏结束(其他角色则是被送往收容所)

要好好思考战略 慎重来行动

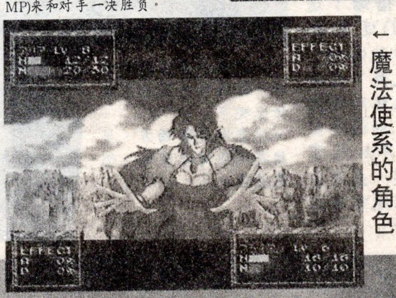
### 用多彩多姿的必杀技和魔法来展开战斗



和敌人的战斗画面也是用这种很有迫力的动画来展开，而且是每个人都有自己专用的动画会出现。而战士系还是以直接攻击为主，用威力较强的必杀技(消费MP)来和对手一决胜负。

↓战士系的角色登场




←魔法使系的角色

魔法使和专门来进行回复的角色，几乎都不能进行直接攻击，不过却可以使用MP来攻击距离较远的敌人或是拯救濒死的同伴，虽然在体力方面稍弱，但他们还是战斗中所不可或缺的战友，注意在战斗地图中要配置在敌人攻击不到的地方，将会更有利于我方的攻击。

# 新作介绍篇

## RPG



真、女神轉生 デビルサマナー

# 真女神转生

## 在街道之中来回发现探寻线索！

「女神转生」系列最大的卖点，就是3D迷宫以及会使用东京实在的地名，洋溢真实感的舞台设定。拜这个之赐，使得用在这款游戏中登场并且以主角自居的玩家在进入游戏的时候，就彷佛将恐怖带入真实的世界之中。

而这一次的「真女神转生」由于次世代主机强大的性能，使得游戏与现实之间的差距大幅度的缩小。

探险！恶魔之街！




←在地图上见得到的都市，分为好几个街区，玩家则在上面移动。

### 在市区月拜访市民




↑在这个侦探事务所中可以记录或是得到各种情报。

↑此人是军事狂热者，可以向他购买各种防具哦！

←这一家古董店在不同场合下会贩卖回复，或是补助系的道具哦！

## 令人期待的3D迷宫公开！

在前作中即大受玩家喜爱的3D迷宫画面，在新作中进化得更加的细致了，同时也更接近于真实。而整个画面完全以多边形构成，更是具有超大迫力！尤其是在这种诡异的气氛上遭遇恶魔时，恐怖感200％倍增！这一次所揭载的3D迷宫画面，是住宅大楼中的内部。除了人工的迷宫之外，木头所构成、或是由森林所构成的也会陆续登场。如此真实的3D迷宫画面，不知玩家在进行游戏的时候，是不是会以为自己是陷在迷宫里出不来了呢！




### 东南西北100％多边形

↑这里是朝著东边的方向。路的尽头到底有著什么呢？

→这里则是朝西方。虽然是利用间接照明，仍是漆黑一片。

←朝北侧的画面。实际上还会加入「方角」、「阶层」等地名。

↓向南侧的方位。从窗外射入些许阳光，有一股诡异的气氛。

NEW SOFT

# 新作介绍篇

## A.RPG

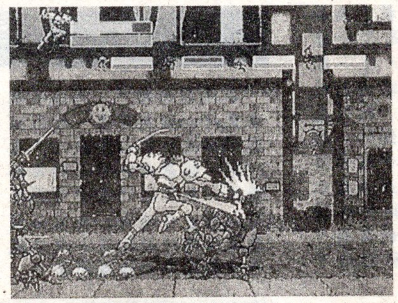
ガーディアンヒーローズ

# 守护者列传

## 这就是传说中的格斗RPG

在MD版中以「银河快枪手」等等崭新的动作游戏而闻名的TREASURE公司，这次终于在SATURN上推出了新作。

这一次的作品，采用了横向动作游戏的要素，而呈现出全新风格动作RPG。除了可以两人同时进行横向卷轴模式外，还可六个人同时进行对战格斗哦！而且为了体贴玩家，更准备了各式各样的模式哦！

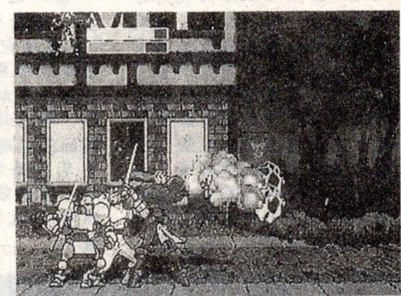


↑使用剑的格斗游戏。运用力量和技巧来打倒敌人。或许在意外的地方隐藏着特殊的谜题。

用剑和魔法的大乱斗

↓使用魔法来攻击敌人，且一定要好好的瞄准，则有可能会错失机会而吃下败仗哦！

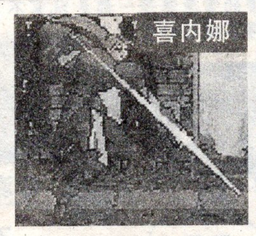




## 为各位公开故事和序盘！

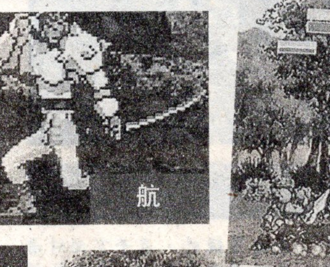
故事是从因为一个男人的野心，而使得一个魔法国家风云变色开始。为了要引导手持藏著魂魄之剑的四个冒险者，王国的女骑士「喜内娜」，以及追逐著她的二个王国士兵在这个时候出现了。而玩家可以在主角的「喜内娜」和冒险者的「航」中选择一个适合自己的来进行游戏。

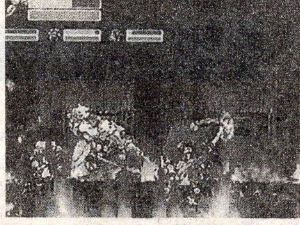
游戏的故事进行，会随著玩家的行动，而产生不同的变化，也有不同的结局。因此，多玩几次以后，就可以享受不同的结局，可以说相当的有意思哦！











↑建筑物着火了，在这之外，还有无数的士兵在等着！



伙伴会增加哦！



两个人合作吧

←BOSS级的角色登场，压倒性的体力令主角们喘不过气来。

# 新作介绍篇

NEW SOFT

# S.RPG

ドラゴンフォース

# 屠龙战记

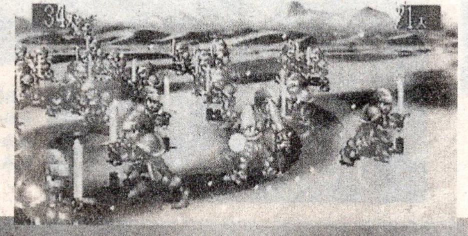
## 大规模战斗的诀窍就是掌握时机

这一次为各位介绍大迫力的战斗画面！双方的战力分别是一百人对一百人，也就是说共计二百个战士在狭窄的画面中乱斗，怎能不教人感动得痛哭流涕呢？除此之外，每一个武将各有其必杀技，当使用出来的时候，画面会变得无比的华丽哦！必杀技有分为对武将技以及对士兵技，除了攻击技之外，当然还有回复技，而且每一个技巧都有不同的视觉画面～哇！这也实在是太夸张了！不管怎么样，这一款「屠龙战记」所展现出来的爆炸性的华丽画面，绝对是以往的游戏所见不到的，此外，不论你是醉心于运筹帷幄的SLG游戏，或者是仅止于享受杀戮快感的动作游戏，它都能满足你的需要。识货的玩家千万别错过了哦！




### 武将的必杀技大公开！

接下来为各位介绍传说中的必杀技。到底是谁的必杀技，以及有什么样的效果，目前还不能确定，但每一个必杀技都十分华丽这一点是无庸置疑的。至于下面所看到的超迫力画面，我只能说「我真的输给它了～」然而这样的必杀技到底有什么样的效果，实在想早一点知道！




→哇！怎么回事～？武将的肩上发出豪光？究竟会发生什么可怕的事情？

### 选择武将以组合成师团

在地图画面中，先选择数个武将以组成师团，然后以这个师团为中心指定一个目的地，接著向地图上的目标进军。在行进的途中当然还可以改变目的地。玩家必须参考武将的经验值和其在战斗中的胜率以组成师团。




↑从师团的武将中决定师团长的人选。依其和敌方师团长的因缘，而可能产生无法预料的情节。

### 在各式各样的地域上展开战斗

战斗的舞台，除了森林之外，还有各式各样的地形。城内当然不在话下，连被太阳晒得滚烫的沙漠，极寒地带的雪原等等…都是玩家不得不经过的考验！




↑一旦被攻入城内，殊死战是绝对无法避免的。

在各种地形上战斗

### 也会出现这样的场面哦！

嗯…对于武将的必杀技，也会发生这样的事情哦！从武将身上发射出蓝色的光芒，想必一定有什么特殊的作用吧。例如像是遗迹这一类的场所，由于和故事本身有相当深的关系，到目前为止还不是很清楚，不过我一定会努力的把它想出来的！

↓像是在遗迹之类的场所中，武将一放出蓝色的光，射中的地方便会变暗。



NEW SOFT

# 新作介绍篇

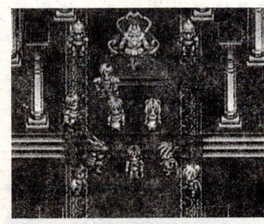
# RPG

アルバードオデツセイ外傳

# 英雄圣战外传

## 由超任的原作所衍生出来的外传作品

在超级任天堂版中十分受欢迎的「英雄圣战」，于此将有外传在SATURN这登场了，不仅继承了前作的画面及世界观，且这RPG加入了SLG的要素，所以有位置的排列出现。此外游戏是由两部所构成的，而每一部都可以衍生出壮大的故事。



↑会有各式各样的事件发生。

## 以2部剧情构成的游戏内容

勇者亚尔霸特的战斗之后数百年，是个人类和怪物彼此共存的时代，不过由于恶鬼破坏了协定而袭击人类的村庄，使得派克和双亲遭到了死别。

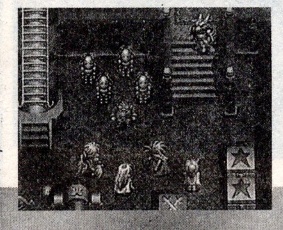
### 和莱亚的相遇！



↑遭到了恶鬼袭击的卡尔米雷特村，派克的双亲都被魔剑法迪所杀，而派克则因为莱亚刚好从空中经过而得救。

## 和邪恶且拥有强大力量的敌人们进行战斗

由于有「不灭的皇帝」之称的拉德里亚复活，使得安宁的生活起了异变，而派克为了救出被拉德里的属下贝尔那德所石化的莱亚，开始冒险。

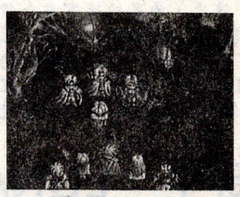


→在故事进行中才会发生很多事件…

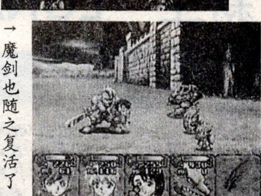
## 艾尔汀3兄妹的传说

在从前的时代，魔法王国法尔卡斯达遭到了古代龙拉古的袭击，不过随后由艾尔汀3兄妹打倒了拉古。

不过，3兄妹的次男拉德里亚，却为了争夺从拉古尸体中出现的魔剑而展开了另一场争斗，不过，这3兄妹的战斗最后因为妹妹法迪将自己的肉体变为圣剑艾尔汀而闭幕，不过在漫长的时光流逝之后，又出现了变化…



←新的冒险开始了。



→魔剑也随之复活了。

## 各个角色均会有动画演出的指令型式战斗模式

战斗和一般的RPG战斗模式差不多，还是采用指令选择式来执行，不过角色表示则是采用侧向视点，且动作都是由动画来表现，举凡像是攻击、防御、道具或魔法的使用、遭受攻击后濒死状态及无法战斗等情形，都具有很丰富的动作模式。此外，各个角色会配合动作而叫出声音，使整个战斗充满声光效果。







↑输入指令之后，轮到自己行动时，就会往敌人接近并进行攻击。



# 新作介绍篇

NEW SOFT

# RPG

LUNAR～THE SILVER STAR

# 银河之星

## SATURN版的「银河之星」终于发售了！

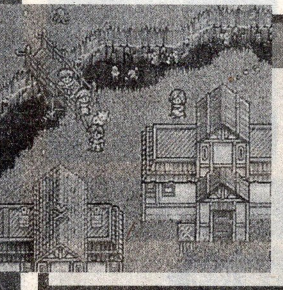
这次，为各位玩家来介绍「银河之星的最新画面，在以下4张照片，比起当初的MD-CD版，相信玩过的玩家都知道画面到底比起以前进步了多少。

「啊，这难道就是那个地方吗！」玩过了MD-CD版的玩家大概看到这些照片后，都会有这种想法吧！而且还有更惊讶的在后头，就是虽然SATURN和MD-CD版的标题、舞台、设定等都一模一样，不过好像还准备再加入一些「原创」的东西…。

### LUNAR冒险的开始

在LUNAR的大地上，宁静、安详的山中之栈布鲁古，随著春天的来临，正在准备著一年一度的「女神祭典」，而少年阿雷斯和他的青梅竹马露娜，每天在泉水边为了祭典而练习，不过实际上，阿雷斯的心中却非常渴望去冒险，因此每天都跑去达因的墓前参拜，而达因是一位驭龙使，不仅是村中的英雄，而且也是当初魔法世界的象征，拯救了世界的四英雄之一，但是最近阿雷斯有了冒险的机会，因为友人拉姆斯准备往白龙的洞窟去探险，而这个洞窟，从来就没有人进去后还能活著回来，不过唯一的例外，是和现在阿雷斯同年龄时的达因，而阿雷斯似乎也受到了达因的影响，燃起了往白龙的洞窟去挑战看看的决心…

## 新生「LUNAR」的世界



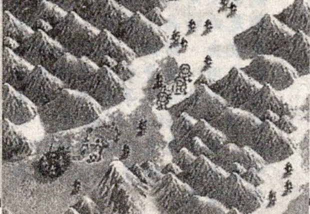
### 村庄中

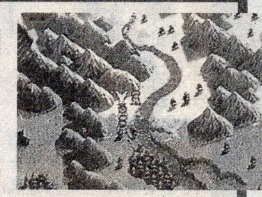
这是主角阿雷斯的故乡及开始旅行的布鲁古村，当然在SATURN版中画面变得更为精致且美丽，不仅建筑物都变成了两层式，且深处的泉水和山道都是用这种风格来画的，给人一种明朗的感觉。



### 在原野之上

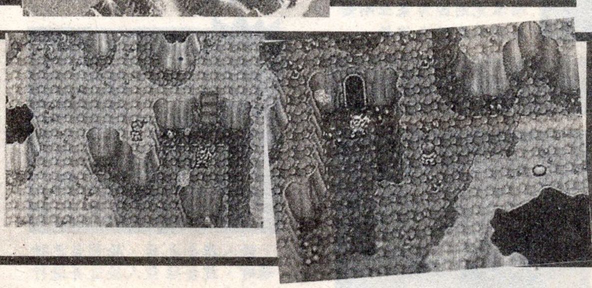
这是主角阿雷斯的故乡及开始旅行的布鲁古村，当然在SATURN版中画面变得更为精致且美丽，不仅建筑物都变成了两层式，且深处的泉水和山道都是用这种风格来画的，给人一种明朗的感觉





### 在洞窟之中

就如同所看到的，不仅重现了蜿蜒的河流，而且山上也加上了积雪的装饰，使得画面整体的感觉更好，以前因为色数而不得不删掉的东西，如今在SATURN上都得到解决了，此外这回在原野上不会遭遇战斗，可安心的移动了．





# 新作介绍篇

RPG

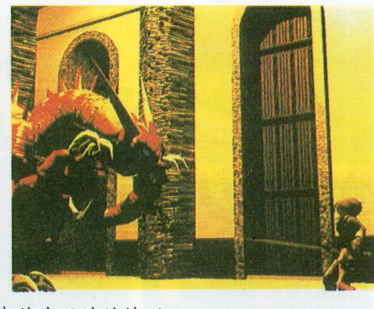
エアーズアドベンチャー

# 魔境英雄

## 远藤雅伸与永野护所执行制作的强力RPG！

## 原野型视点的RPG已经升华变为回转视点的超迫力画面！

前一阵子暂称为「魔境英雄」的这款R PG游戏，如今终于确定卡名了。而且游戏的系统是连初学者都可以很容易了解的指令式RPG，不过战斗画面则是采用迫力满点的3D画面，不论在怪物的动作或是视点的移动等方面都是追求过去从来未曾出现过的情形。





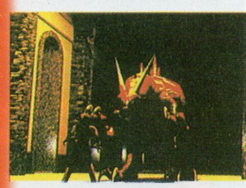


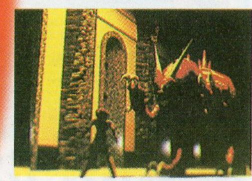












## 以十七世纪的欧洲为舞台来进行的大冒险！

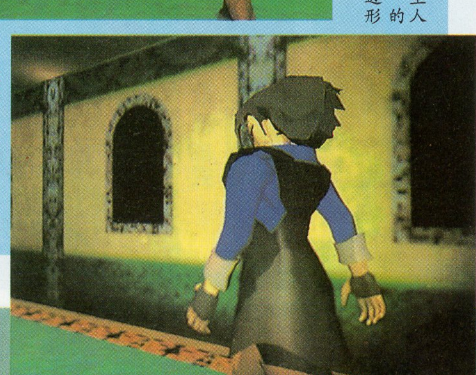
主人公是个拥有美貌、胆量，及过人财力的18岁青年，但由于沈溺在放荡的生活之中，在为所欲为之下，被送上了断头台，不过公主柯琳却在他处刑前将其救了下来，而由于这种相遇，使得两人结下了不解之缘，开始冒险







←↑和怪物在对决的主人公，和插画比较起来，的确是将原画忠实地多边形化了。



→这是在迷宫中所步行的的主人公，由于这款游戏是由3D画面来展开的，因此可以看到远方的怪物慢慢地走近，十分有迫力。

# 新作介绍篇

NEW SOFT

S.RPG

グオヴァディス

# 超时空争霸战

## 以未来宇宙为舞台的SF型模拟RPG

### 重视游戏剧情而作的游戏

「为什么，亲朋好友一定要相互战斗呢…？」以上述的台词为主题，描写爱、勇气和友情，并关怀人类的SF小说。这游戏剧本是由活跃的小说家上原尚子所写的。因此，基本上这款游戏就是一部科幻小说。针对重视故事剧情的你，这款游戏约有50％的容量用于故事剧情的进展。主要是以主角「哈尔」为核心，包括朋友、上司、部下、以及敌人之间，所发生的事情，均以对话形式来表现。是故如此具有高戏剧张力的模拟游戏，绝对可以使你感觉到身如其境之感。



↑到底会以那种剧情进行游戏？

热情的人们和军事国家的关系…

### 采用多重结局

故事的进行途中会产生分歧，战斗情势也会因不同的进行路线而有不同。

当然，结局也是具有多重性，现在已知有4种不同的结局，其中最完美的结局预计会有大约5分钟左右的动画，作为真正结局，请玩家们拭目以待。



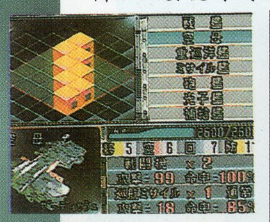


具完美结局的原创性动画！



## 游戏两大要点－模拟式与故事模式

以故事模式展开游戏，或和舰队展开舰队模拟战方式交替进行游戏。另外，模拟模式更分成主要任务、地图移动以及战斗画面等三项。因此，要使游戏进行的顺利，得在主要任务画面时，听取简报，并记下重点，并且在地图画面上，小心部署兵力，如此才能顺利地达成任务。


↑也可进行各项不同数值的细部设定。




故事模式




↑移动至同伴所在的场所，展开对话来进行故事模式的剧情。

战斗模式




↑主要任务、移动地图、战斗画面三种不同模式交错进行。攻击方式是以即时性的系统施行，并展示出华丽的战斗。

# 新作介绍篇

## STG

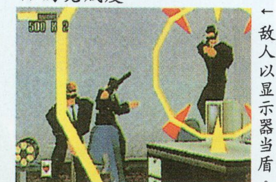
バーチャコップ

# VR战警

## 各场面都是大型电玩的完全移植

不仅是游戏画面变得更漂亮了，而且状况和设定也是完全由业务用机种中忠实的重现，在这里公开了几张游戏中的连续照片，如果是曾经玩过业务用机种的玩家，应该立刻就可以明白到底是怎么样的忠实再现，再没有玩过的玩家，看了照片后，也大概可以了解是如何的情况。

至于说到玩这个游戏时的快感，当然还是在紧急的状况之中，能够正确的来判断并击倒敌人，而这种情况就不是单纯的仅由画面就可以表现出来的，必须要真的自己玩过才能知道，不过在看了这几张照片之后，相信各位应该不容质疑这款移植作品的完成度。



←敌人以显示器当盾。

←木箱之中会不断地有敌人出现并展开偷袭！

### 能体验和业务用相同的画面

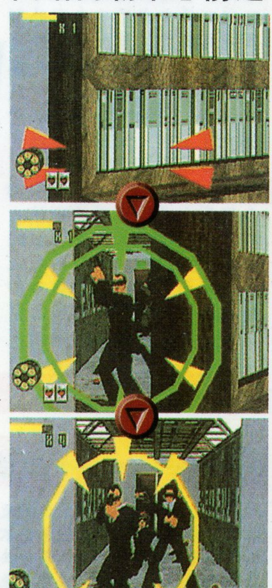
在这次所介绍的连续照片，是在业务用机种中也常常可看到的地方，像这个在第3关中，敌人会出现的地方几乎全记下来后，玩起来就会轻松许多了，不过相对的，当初玩这个游戏的紧张感也就渐渐冷却下来了，因此，还不如来直接观察画面上的变化，才能真正地体会那种刺激。

在舞台方面，不仅是要尽量地来接近业务用版，此外，在SATURN版中也加入了一些原创的部分，像是段位认定模式这种东西存在的话，就可以来测试自己的技术，并训练自己能更上一层楼。



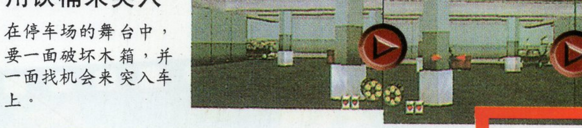
←为了获取高命中率可以借此来训练或展现技术。

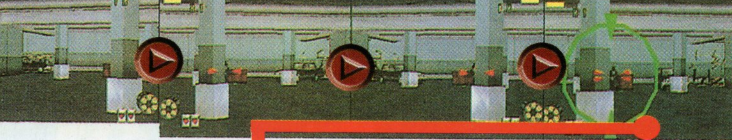
### 由暗门朝中心前进



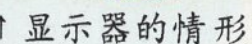
### 用铁桶来突入

在停车场的舞台中，要一面破坏木箱，并一面找机会来突入车上。



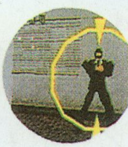






↑显示器的情形。





→百叶窗的碎屑和玻璃的碎片等细微的部分都忠实再现。



# 新作介绍篇

# STG

3Dポリゴン

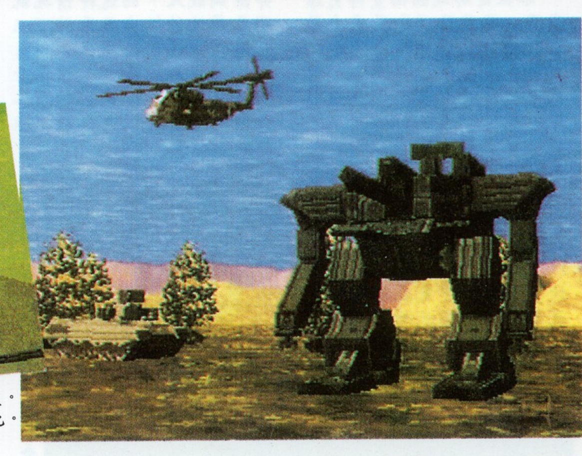
# 3D大作战

NEW SOFT

## 真实、紧张的近未来战斗游戏！

以近未来为舞台所展开的硬派3DSTG射击游戏，如今将在SATURN上登场了，战斗的舞台是在西元2015年，玩家则是变成了日本国外部队所属的驾驶员，操纵著目前最新、最强的机器人兵器，将在世界各地来进行战斗，而且游戏中共8个舞台，有平原、雪地、沙漠等等，好像听起来都是十分有趣的。此外，由于每个舞台都是由多边形所构成的，因此玩家可以在其中自由的来回行动，而在一个舞台之中，由于听说敌方和我方加起来最多可能有一百架兵器能够登场，因此攻略的模式大概也就有无限多种了，可以不断地重复来尝试，不会一下子就玩腻了。



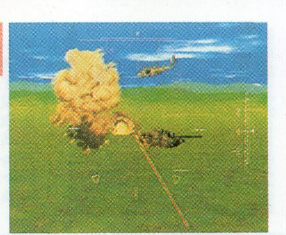


↑画面感觉上是由机体内住外眺望。随著自机的移动，视点会跟著变化。

## 西元2015年的世界环境

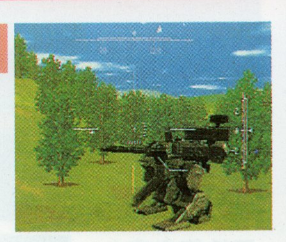
### ————政治

由于政治情势的变化，使得政治、军事、经济的地区联合化不停地进展，而其中有力的联合共有泛欧洲连合、美洲自由贸易地域、亚洲太平洋共同体及非洲统一机构4个。



### ————兵器

95年最新兵器，现在已经沦为第5线的兵器，而第一线的兵器，则是以机器人兵器和武装直升机为主流，而由于这些3次主机动兵器的出现，使得过去的装备和作战思想来不及转变。





# 新作介绍篇

# STG

ダライラス外傳

# 太空战斗机外传

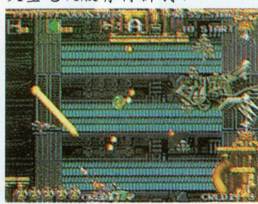
## 超级STG名作完全移植！

这一次的故事，是从第一作「太空战斗机」中W-ZONE结束以后开始。从化成死寂的星球「达瑞俄斯星」逃出来的人们，虽然有返回故乡的决心，但不幸的却被来路不明的敌人「锡鲁巴霍克」队所击落。因此，为了全人类的和平，最后的两架战机决定要迈向「锡鲁巴霍克」的战场。

自机的威力提升部分和舞台选择等等基本的系统大致上和前作一样，但是，其头目的种类以及舞台变化性则大幅的提升了。更值得一提的是，这一次还加入了多种类炸弹，以及中头目也可成为伙伴等等崭新的要素。而两人同玩的部分更是必定纳入的设定！SS版和大型版相比可是一点也不逊色哦！



↑相当令人震憾的爆破场面，与大型电玩版有得拼哦！



↑这家伙是中头目「尼基斯」。记得要瞄准头部。

### ZONEA

游戏的最初是从ZONE-A－「达瑞俄斯星」的都市开始。在这个地方，敌人会不断的侵略过来。如果可以让在途中出现的中头目「尼基斯」作为伙伴的话，就可利用其火焰攻击痛击敌人哦！

### 选择一个喜欢的舞台

「太空战斗机」系列的最大特征，就是分歧点的舞台设计。过关之后，就可以在两个分歧点中选择其一。



### 让中头目成为伙伴

在本作中新登场的系统。只要准确瞄准中头目的控制球射击，不论回收那一个都没问题！

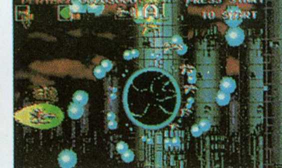




↑→终于变成伙伴了。中头目的攻击力真是高啊！





### 强力黑洞爆弹



↑←能够将小喽罗吸进去，还能对画面敌人造成损伤。



### 黄金食人妖

突然出现，破坏支柱的凶暴中头目。它的弱点是口部，但要注意粒子炮。记得要击碎鱼鳞弹。

# 新作介绍篇

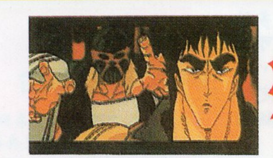
ACT

北斗の拳

# 北斗神拳

## 传说中的男人「健四郎」在SS上复活！

目前对于游戏全部的内容还不是十分的了解，但是对于故事以及系统的部分已经有了相当的掌握。首先，这款「北斗神拳」的系统是由故事模式以及战斗模式所构成。故事模式是完全以动画的方式所展开的；而战斗模式则是指令选择的方式所进行的动画战斗。这其中某些部分的故事是，原作的完结篇之后才开始设定的，因此，如果你是原作迷的话，可千万不能错过了哦！至于游戏故事的监修方面，不消说当然是由顶顶大名的武论尊来担任！

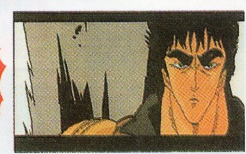


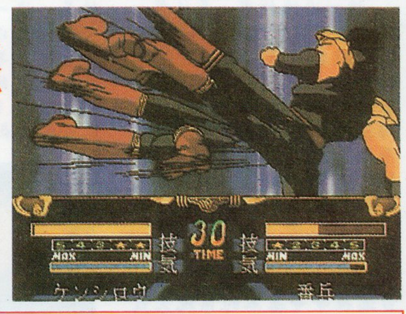
挣扎





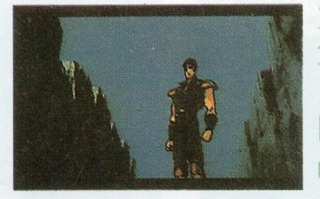
爆裂





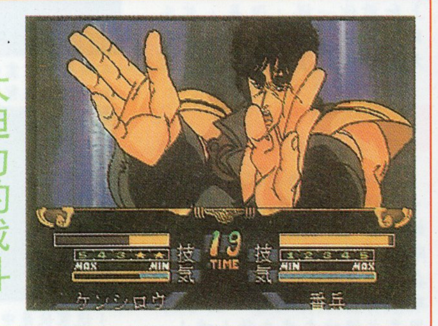

## 惊人!! 驱使超美丽动画的两个模式

不论故事模式或者是战斗模式，东映动画都使用了其自行开发的数位动画系统「CATAS」！因此可以清楚而且流畅的展现华丽的动画。此外，在战斗模式中，玩家可以使用登场的角色来进行双人对战哦！



↑精致的画面，只有SATURN才能表现的出来。

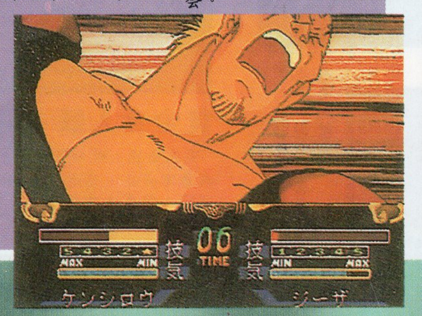
大迫力的战斗




### 战斗系统的流程

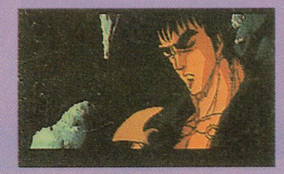
从一开始就要输入指令了。指令最多一次可以输入五个，根据画面下方计画表所显示的地方，而可以选择可使用必杀技的种类也会不一样。当然，如果输入的必杀技不到五个也没有关系。接下来就是连打A钮以聚气。越先集气的一方可以先制攻击。

↓战斗画面也是异常的美丽。而且操作方法非常简单，绝对是一学就会。




### 故事系统的流程

健四郎在琳和巴特的面前消失了，然而时光不停的在流逝……。受重伤而濒死的巴特因为受了健四郎的暗中帮助，伤势渐渐痊愈，而可以和琳步向结婚礼堂。然而，在这两个幸福绝顶的人面前，却出现了一群由假面男所率领的武装集团。假面男说「流著天帝之血的琳，必须要顺从黑暗的北斗」接著，抵抗的村人们，就在巴特的面前一一的被杀……。



↑健四郎为了要调查北斗无名拳，而向北斗之谷迈进。而配音当然是由神谷明担任。

# 新作介绍篇

NEW SOFT

# AVG.SLG

サクラ大戦

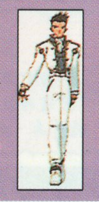
# 樱花大战

## 充满魅力的樱花大战大受瞩目

### 系统　新感觉的AVG和SLG

游戏系统分大部分的冒险型式，以及小部分的战略模拟型式。玩家在主要的冒险部分可以和秘密部队「帝国华击」的成员(全部皆为女性)对话。此时，随著不同的选项，故事会产生微妙的小变化，和主角对话的女性，其心情也产生不同的变化。这些心情的变化，在下一部分的模拟模式下，会影响她们的战斗能力，因此身为主角的玩家可要慎重选择对话选项。





**帝国海军少尉**

帝国华击团「花组」的队长，和六位队员展开壮丽的冒险情节……

### 世界观　以时髦的大正时期为舞台

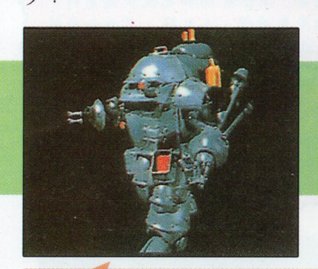
游戏舞台是大正12年帝都——东京。怪僧一天海率领的黑之巢会，为了复兴德川幕府，实现颠覆国家的理想，正暗地展开行动。为了对抗这群以妖术为主的组织「帝国华击队」的团员们均驱动灵力与之对抗。这是以大正时代为背景，机械、妖术交错而成的世界。

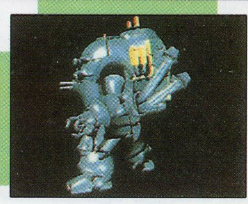


### 机械　以灵能源为动力的光武！

「帝国华击队」乘坐的主角机械人「灵子甲胄·光武」在很久很久以前，是美国所开发出来的兵器，由日本的神崎重工企业自美国输入后，加工改造而成的。其蒸气机关部分改变为以灵能源为动力，是为了使「帝国华击队」的超能力者搭乘而改造的。因此，帝国华击团有了它后就无往不利。基本上，它是一种装甲装备。驾驶员从前方进入内部，操纵战斗装。现阶段帝国华击团的7人小组各有其对应颜色的光武。当然，敌人方面也有以妖术为动力来源的甲胄登场，仍是为了不和这些女性们失去同等立场而设的。因此，本著人生而平等的道理，男女平等的条件也慢慢进入了游戏中，所以女性的势力渐渐抬头罗！







←↑「光武」的连续动作图。多么美丽的CG啊！

### 美少女　「帝国华击团」六人组活跃

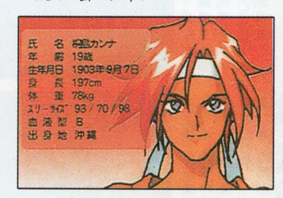
「帝国华击团」的组织，是为了对抗使用妖术的黑之巢会而设立的，隶属于海军，编于海军中将下的部队。因军部上层强烈打压女性进入军队中，因此她们不属于正规的军方组织，而是一支秘密的部队。

年齢 17歳
生年月日 1906年7月28日
身長 155cm
体重 44kg
スリーサイズ 82/56/81
血液型 A
出身地 群馬






北辰一刀流的使用高手。腰间插著的是灵剑「荒鹰」。战斗服是樱花色。









冲绳出身的拳法使用高手。被评判为怪力无双，但是她的性情却很温柔。

NEW SOFT

# 新作介绍篇

## AVG

3×3EYES～吸精公主～

# 三只眼吸精公主

## 受大家欢迎的漫画游戏决定移植!!

现正在讲谈社的青年杂志中连载的「3×3EYES」要以SATURN的软体发售了。本款游戏首先是在个人电脑的WINDOWS上使用的游戏软体。今年8月也移植到了PS上了，使得SATURN的玩家大大地懊悔不已。可是，有失就有得，SATURN版的开发公司－－日本创造，把画面重新制做，追加了新的镜头，比起以往的版本更完整了。

### 声优阵容超强・游戏全语音

共费时5日，将所有的对话台词全部录制成声音档案，这些声音档案长度约有10个小时左右。演出者均和电视卡通系列一样。 谷耕史饰藤井八云，林原惠饰佩。三只眼，其他如西村智博、折智爱、小森生美等人均参加演出。

### 集结超豪华的开发小组

原作还是高田裕三的啦。宫岛彻(少年杂志周刊编辑部)是担任构成。剧情、角色设定是南町奉行所。脚本是由山崎理担任。作画监督是西山正典老师所担当。

### SATURN版有80处以上修改

SATURN版把视讯及动画加强了不少。增加了50个镜头以上，还将原有旧镜头重新加强，令人目不暇给！

### 南町奉行所专门制作动画

南町奉行所制作过「战国奇谭妖刀传」、「东京拜斯」、「黑暗神传承武神」等，OVA动画。而目前最新作的OVA动画就是「真・女神转生」。




八云和怪兽的战斗画面想像图。玩家仔细看也能马上明白，以动画的赛璐璐片原画处理八云的动作，阿米巴虫状的怪兽就以CG风格的方式来表现出来。往SATURN版上，会以大家一个统一、融合的真实、不凸兀的感触。



八云等人的敌人－－婪妃。其配音者是配「罗德斯岛战记」中卡拉一角的原良子。声优的豪华阵容也是这款游戏的重要资源之一。因为配合各个角色的形象，而起用不同的声优，才不会给人不协调、不搭轧的感觉。




这一帧画面完全是想像中的画面，实际的游戏画面和图上略有差异。此外，视窗部分也有了若干改变也说不一定。PS版以其优秀的品质自夸，可是SATURN版却宣称会比PS版做得更好。



### 故事概要

本款游戏的流程有2个①返老还童事件……四川省内地的小小村落中，喝过村中泉水的人皆回复年青，此等奇妙的现象发生。②大楼腐坏事件……经由风水鉴定后，在最有利的打桩点上所建筑的大楼，繁荣后却发生了腐坏事件。玩者以八云的身分选择其中一项事件，前往解决。解决之后，另外一项事件也会发生，让八云前往解决。

# 新作介绍篇

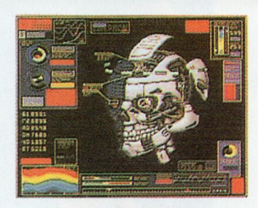
AVG

スナッチャー
# 拦截者

NEW SOFT

## 名作「拦截者」SATURN版移植中

此次SATURN版移植后，增加了图像的色数，更因为场面迫力的关系，这款大幅度的修正的拦截者，正朝玩家们袭来。因为这一款游戏标题发表较PS晚，所以在SATURN上会加入一些原创的要素，请耐心等待。



↑比PCENGINE版更好!!

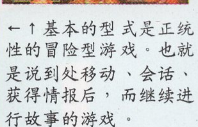


↓JUNKER专用火器，冲击枪。奇里奇手握著冲击枪的画面，在次世代机上更显亮丽!!

### 主要系统是继承PCENGINE版下来

在个人电脑上，接著移植到PCENGIN上，其基本指令选择的系统等基本部份皆十分完整地移植下来，而拦截者的剧本本来只有三部而已，但在PCENGIN版上第三部的行进，几乎不需用到指令即可完成剧本的进行，引起了玩家们赞同和反对的声浪都有。因此，在SATURN版上，把第二部的剧本进行方式，改由玩家自由选择是否自由进行，如此玩家以享受到多样化的游戏方式。





←↑基本的型式是正统性的冒险型游戏。也就是说到处移动、会话、获得情报后，而继续进行故事的游戏。

### 丧失一段过去记忆的主角

故事发生的舞台「新兴神户市」，由于谜样的生化机器人「拦截者」的出现，发生了杀人事件，而拦截者本身却以被害人的身分、面貌等一切与被害人相同的条件，活动于此城市之中。主角奇里安希德，是「JUNKER」抹杀拦截者组织的一员。他在引起致命性细菌兵器大事故的西伯利亚无人地带中，救了其妻子洁米后一起丧失记忆。

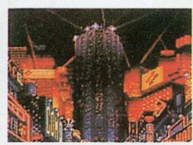


**奇里安希德**

因细菌兵器扩散，导致莫斯科无人居住。奇里安进入位于莫斯科的车尔顿诺研究所，解救其妻洁米。随后两人的记忆全部丧失，不知为何会身处无人地带中。

### 和奇里安共同并肩作战的JUNKER伙伴

这座新与神户市，是拦截者出没的城市。而这座新兴神户市在其功能上已设定与周遭世界隔离，因此孤立无援的「JUNKER」队员们，为维护这座城市而与拦截者战斗。



↑城市中央的JUNKER大楼。



**约翰强克 吉布森**
搜查官之一，被大家称为「学习者」。

**美加 史雷顿**
JUNKER中的一朵花。身兼总机及柜台工作。

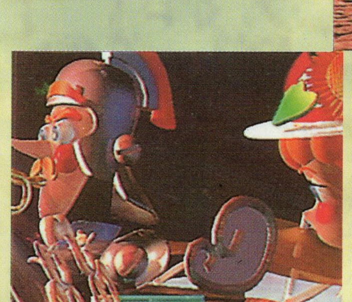
**班生 卡明卡姆**
JUNKER本部局长。历任许多对拦截者工作的重要长官。

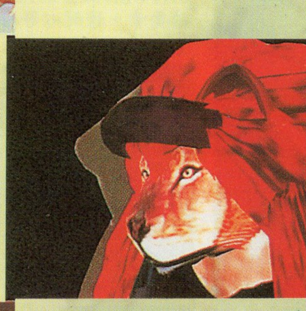
# SATURN

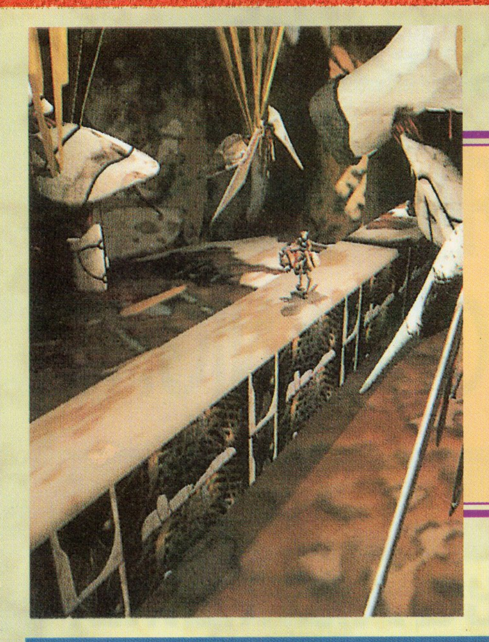




身为次世代主机，SS拥有强大的绘图表现机能，因此爱现的它一点也不放弃任何一个可以表现的机会。不知道各位玩家在体验SS版的游戏之前，是不是都会先仔细观赏每一个片头展示的精彩动画？如果没有，本书特别为每个粗心的玩家，重新整理了这篇资料，让SS版的精彩ＣＧ透过纸上再度）重现，同时也使得这本特辑更具收藏性。







# 飞龙战士
# PANZER DRAGON

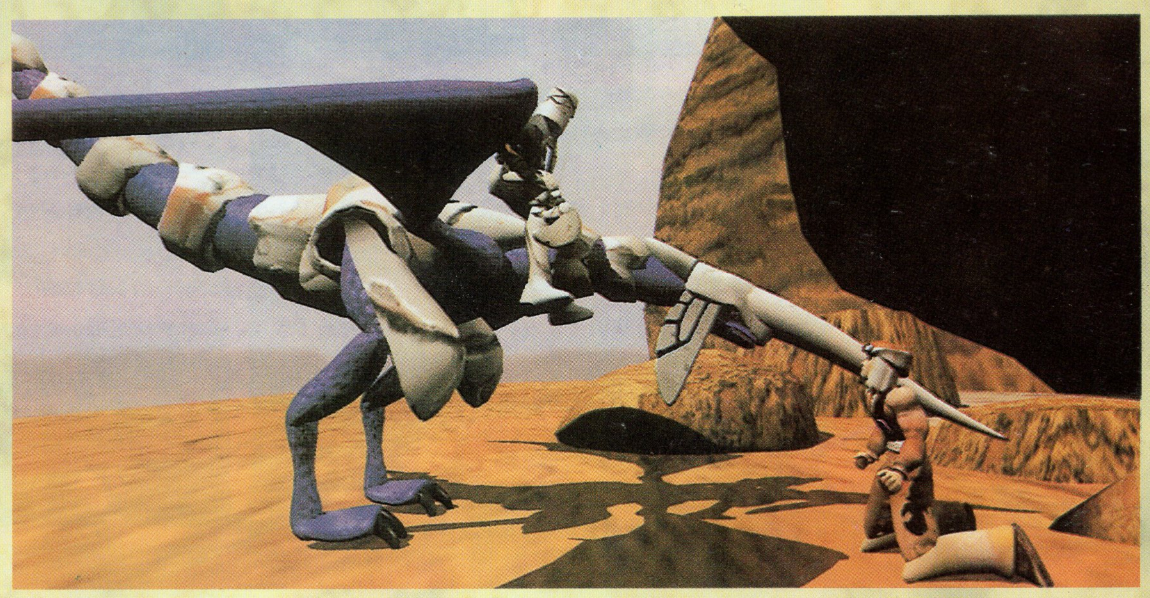


## 以细腻的描绘，重现独特的游戏世界

以繁荣闻名于世的文明在遭到灭亡后的数千年，在失去了制御能力后的人类，只有默来临。有一天，在命运的安排下，当一只正义的巨龙与一位少年相会时，即将改变这场已经注定的历史……。相信有许多玩家一定对这款作品里，独特的角色及游戏背景感到十分的有兴趣及好奇吧？其实在正式制作这款游戏前，美术人员可是参照了日本著名的大师宫崎骏【天空之城】、大友克洋【幻魔大战】、【阿基拉】等作品，同时电影【无底洞】与【异形】也是参考取材的灵感来源。

为了使这款作品更具有独特的风格与游戏世界观。在开场画面中所表现的方式，已经充分掌握到以往射击作品所缺乏的剧情架构，同时也成功地将企划人员预先设定的游戏理念导入给所有的玩家们。

利用了3D多边形演出的这款「飞龙战士」，虽在定义上是属于一款射击游戏，但是崭新的点子与前所未有的射击快感，使得在推出之后大受SS玩家的欢迎与爱戴，接下来就让我们来仔细看看这款游戏的精彩CG画面集锦吧！



→这是游戏一开始，非常令人感动一幕，描写生命垂危的神秘骑士在最后关头，将飞龙与整个作战的神圣使命交给了少年，游戏从此正式开始。



# 时钟骑士
# CLOCKWORK KNIGHT



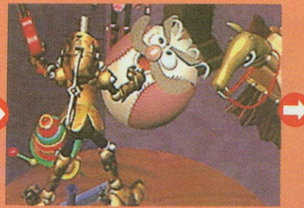
## 内容平实、但生动的画面演出令人忍不住不玩

公主被抓走了！玩具王国的骑士，岂能缩头缩尾不赶紧采取行动？虽然武艺平平，外加有时还会有些脱线的演出，不过为了意中人的安危，再困难的关卡也要硬著头皮一闯！首创动作游戏采上下集分开发售的这款『时钟骑士』，虽然就整体游戏型态来看，却是有著极高评价的完成度，因此造就了这款作品在SS上玩家相当予以支持、喜爱的程度。若说这款游戏在开发过程中，最困难之处在哪里。其实应该是在表现剧情CG画面方面，花费了程式设计师相当长时间的调整，因为既要考虑到不影响原先美工设计的画面，不至因为容量问题而被过度压缩进而失去了应有细腻演出，而一方面更得顾及整体游戏的转送及读取速度，因此最后采取了一长一短的数位压缩方式，搭配剧情做一番最合适的表现。

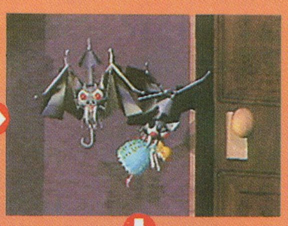
## 逗趣的玩具角色热闹大集合

游戏中各登场角色的设计，也是煞费了企划人员的一番苦心。从主角到敌人角色，不仅表现出了风趣可爱的一面，同时也非常成功地利用纹理描绘的机能，表现出各角色间因型态、材料不同，而表现出各自的质感。若是您在游戏的过程中仔细观察，您也还可以发现在人物方面亦还具有非常讨喜的表情及声音搭配演出呢！

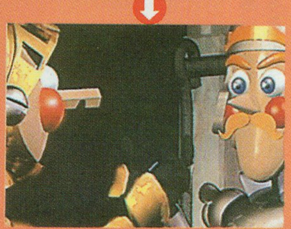




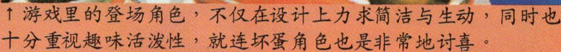










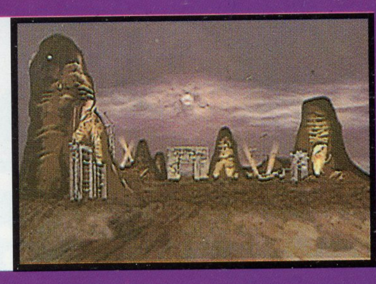


↑游戏里的登场角色，不仅在设计上力求简洁与生动，同时也十分重视趣味活泼性，就连坏蛋角色也是非常地讨喜。

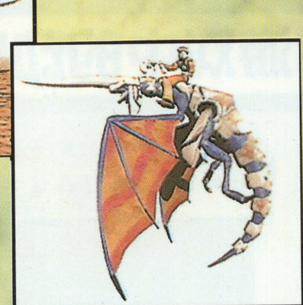
## 精彩的动画过程

→这是游戏中的角色与各关背景最初的设定草稿，程式设计师在依据这些初期的简单设定后，将其制作为精彩的CG动画，过程非常紧凑呢！

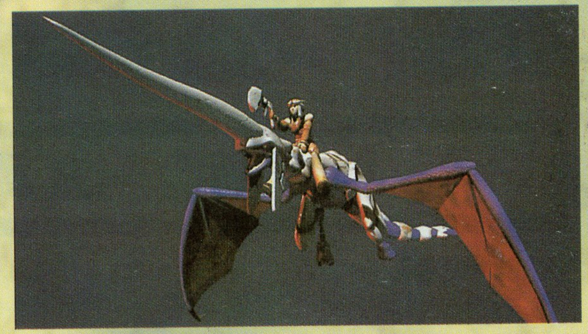




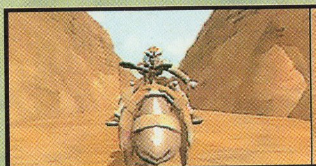


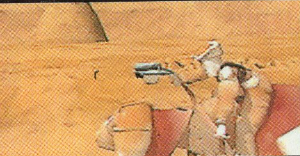


↑这是CG的完成图像，同时也是在游戏中没有公开的宣传照片。是主角与飞龙的英姿，帅吧？在看了这些画面后是不是有想尽快体验游戏的冲动。



↑鲜明的色彩与特殊细部构成，是这款游戏最令人感兴趣的主因。骑乘在飞龙背上并可任意切换各种视点来进行与敌人的作战的点子与创意，成功地表现了SS应有的次世代主机水准。

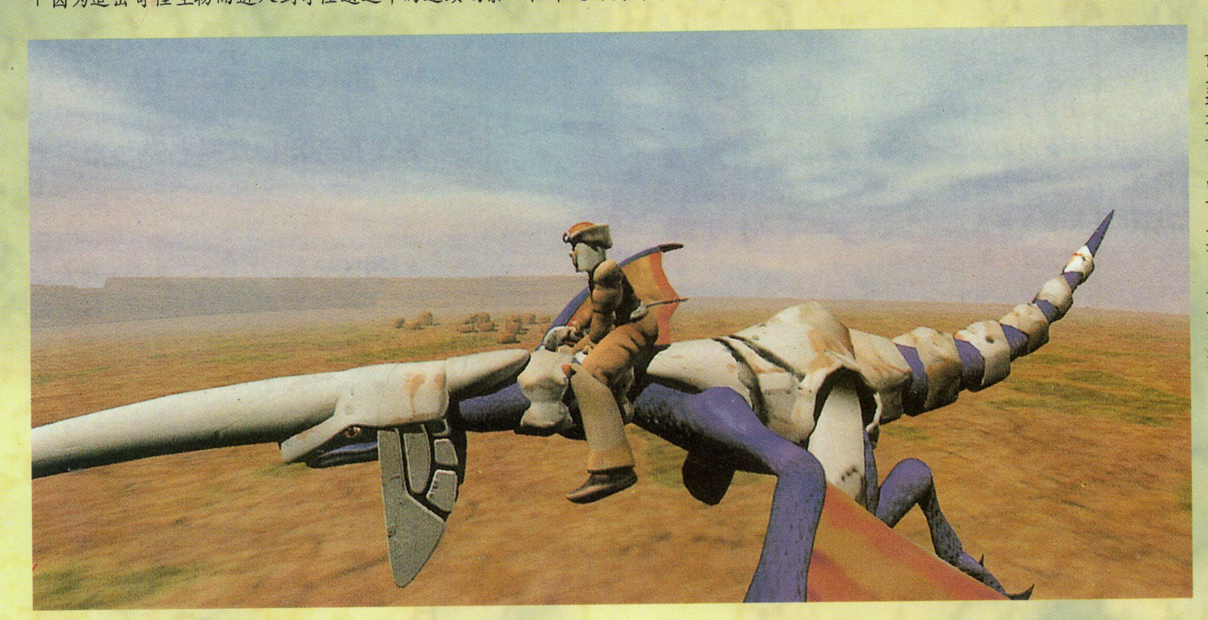








↑因为追击奇怪生物而进入到奇怪遗迹中的连续场景。在命运的安排下，少年同时也被卷进了这场无情的战争之中。



←乘上了飞龙后，少年已经渐渐知道今后使命的重要，前进吧！前头还有许多的敌人和障碍在等著呢！



# 辉水晶传说 ASTAL



## 以鲜明色彩发挥游戏中的动感活力

为解救被魔头给抓走的爱人同志，被长久封印在水晶里的水晶小子跑出来了！救助遭受欺压的弱者，同时也将人与人之间的温暖再度唤回，水晶小子加油啦！

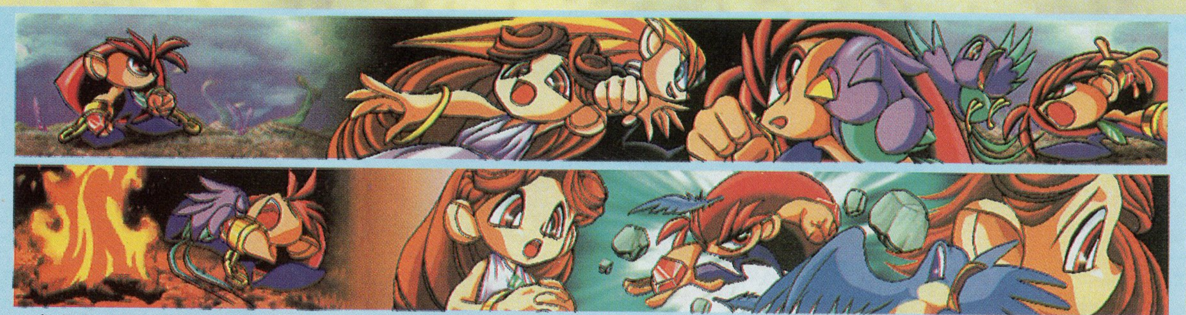
这款游戏其实是针对年龄层较低的玩家所开发，因此玩家可以发现在游戏中不论是角色或是舞台背景，在用色方面都十分的鲜明艳丽。也因为游戏的特性使然，这款游戏并未使用前述的3D多边形方式来描绘，而是改以非常具有亲和力的动画表现手法，来营造游戏中吸引人的一面。

这款强调正义与邪恶对决的作品，为更表现出能让低年龄层的玩家喜爱的风格，因此在人物的造形设计上，就以我们熟知的「音速小子」作为范本，而修改成了这名外表酷似原始人、力大无穷的水晶小子，同时还设计了一个可爱的夥伴小鸟同行。虽然在身材比例上有点怪异，但是角色个性分明，给人的第一眼印象就十分喜欢。

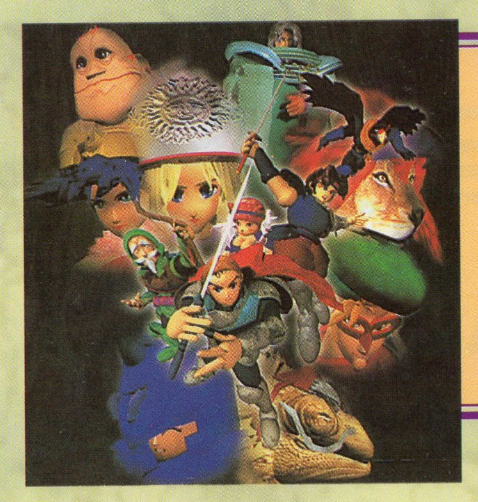
游戏各角色的动作及配音也是以往相同类型游戏所少见的，同时更配合了节奏轻快的背景音乐，充分让卡通气氛的感觉完全融入游戏之中，同时也令玩家感觉更亲切。谁说电视游乐器一定是男孩子的专属天地？在这个作品中，就连女性玩家也能游戏地十分愉快呢！



↑以动画演出手法所制的剧情展示，充分让玩家体验到玩游戏好像在看卡通的游乐气氛。



↑角色的设计、剧情以及十分美妙的背景音乐共同组合，使这款单纯的动作游戏几乎是所有玩家都可以快乐轻松地进入游戏。



# 王国传说 RIGLORDSAGA



## 西洋对决东洋风格、具有感情的3D人物

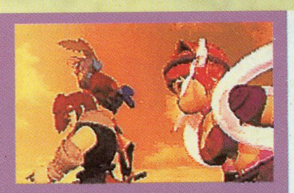
具有感情的3D多边形人物为了要从邪邪恶的东洋魔将军手里救出被囚禁的女王与被霸占的王国，来自四面八方的勇士们在命运的安排下，纷纷聚集在一起。为了取回失去的和平，一场正义与邪恶的激烈大战就此展开！

有人说3D多边形的人物总是比较冷冰冰的，缺乏以往游戏中所具有的感情。在这款作品里制作小组为了消弭玩家在这方面的不适应，同时可以更融入游戏中，因此在角色的设计上，除了更注重细部的描绘外，还特别加强在人物个性的描写。

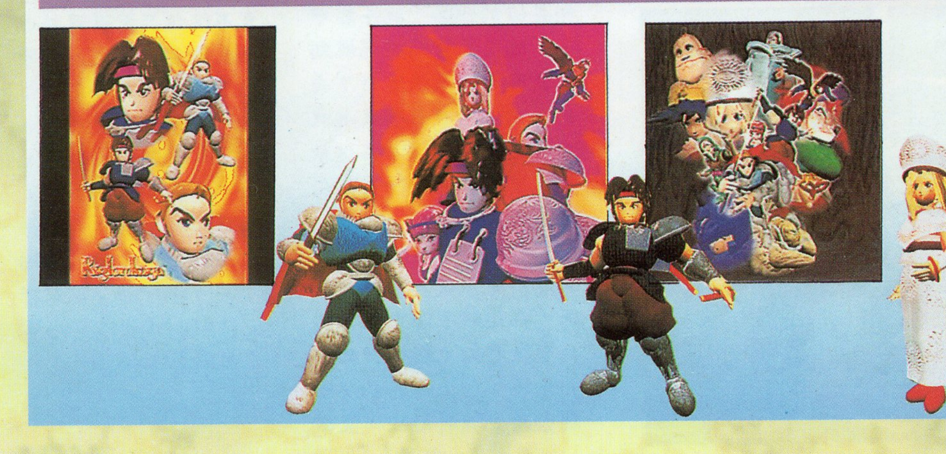
为了展现SS的机能，这款号称新时代3D战斗作品，在游戏系统上有别以往的指令选择型游戏，而改以更具魄力的视觉演出，加上模拟的基本游戏要素，使得玩家在进行游戏时更能彻底体验RPG游戏应有的自由度。

原本感觉这是西洋风味的游戏，但在一接触开场展示画面之后，却感觉整体游戏竟是如此的忠于日式风格。在东洋风味的曲风旋律下，各登场角色的陆续地露脸，使人著实感觉这款作品的架构庞大，以及尚未进入游戏就已获得的感动气氛。

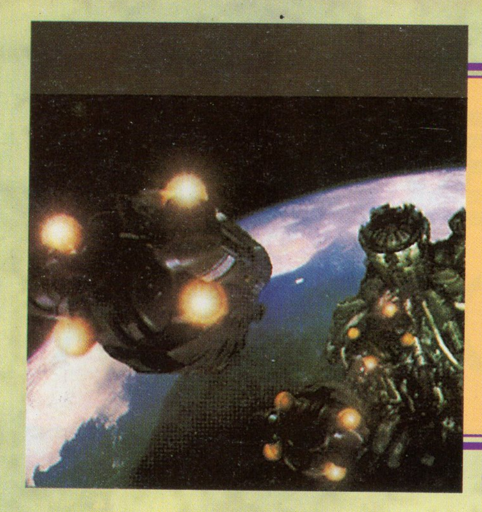


↑这是开场画面里，各登场人物陆续露脸的精彩片段，有点类似电影「里见八犬传」的风格。




↑仔细看，在人物表情的刻画上，的确花了一番心血，彻底将以往多边形给人冷冰冰的印象改观，各角色独具自己的魅力与个性。



# 宇宙英豪 DEADALUS



## 用细腻CG表现另一个科幻杀戮世界

未来的地球，将是在大型电脑母机的全程监控及统治下，为夺回全体人类是生存自由，反抗军联盟第三特装机动步兵小队，秘密潜入了第六号宇宙要塞，希望借此地突进敌人严密的火力封锁……但是面对各式火力强大的武器，幸存者的你又是否能圆满完成这场任务？

保有3D射击作品的明快作风，但又积极塑造出特立独行的游戏世界架构，这款作品最有看头的地方在于整体机械的设定上，不仅与内容剧情相呼应，同时也给了喜爱此类型玩家强力的视觉效果。在开发过程中，小组内的成员也为各兵器的设计讨论了极长的一段时间，最后决定以最接近超未来的实战风格来营造这款作品。制作一款科幻类型的作品，最重要的重点应在登场的兵器设计方面，力求多样化又不失夸张虚浮的表现。另外为了应付因为游戏类别是属于3D类型的射击游戏，因此在整体游戏进行速度的掌控亦必须掌握不拖泥带水的处理原则。就完成面来看，这款游戏已经兼顾了画面细致与多样变化的游戏特质。

←听说SEGA公司也正在评估这款作品中的兵器设定实体化，将来推出模型供玩家购买收藏。

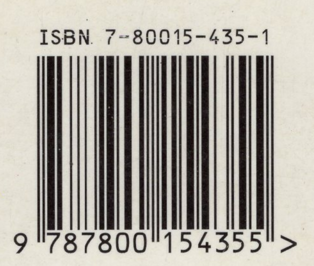
为了不使整个游戏流于俗套，因此也设计了打倒敌人获得武器或宝物等要素。同时要如何将全程关卡依照等级、火力的不同而将难易度调整的恰到好处，实在也是件相当伤脑筋的事。不知道各位可体验过PS上一款相类似的作品「战斗装甲」，过度严苛的游戏规则，让玩家有无法进行下去的感觉，同时也尽失游戏应有的乐趣。所幸在这款游戏中难度的调整非常令人感到满意。

游戏开始时，机动步兵发动至宇宙要塞时的画面，在运镜手法上已经达到了与科幻电影相同的演出水准，加上逼真的爆破场景与充满科幻性、又带点诡异的音效搭配衬托下，使得这款作品已经突破以往平凡的游戏格调而自成一格。在高速移动的激烈战斗中，玩家不仅仅只是得随时迎接在视觉与听觉上的紧迫演出，同时还要更留意周遭可能会出现的危机。以最强大的实战气氛充分挑战每一个玩家的瞬间反应能力。记得在游戏之前请您务必绷紧每一根神经，否则将无法顺利走出这个遍布杀机的巨型要塞……。

↑正在进行激烈战斗的特装步兵，这款游戏中十分注重实战的气氛营造，几乎没有任何一分钟可以让玩家轻松地控制紧张情绪。



# 土星游戏特辑




ISBN7-80015-435-1/G·97　定价：25.00 元



特别感谢
敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球